



---

# **BACHELORARBEIT**

---

Herr  
**Rochdi A. Schmitt**

**Crying Freeman – Das Manga  
und seine Verfilmungen im  
Vergleich**

**2012**

# **BACHELORARBEIT**

---

## **Crying Freeman – Das Manga und seine Verfilmungen im Vergleich**

Autor/in:

**Rochdi Alexander Schmitt**

Studiengang:

**Film und Fernsehen**

Seminargruppe:

**FF09s1-B**

Erstprüfer:

**Prof. Dr. Detlef Gwosc**

Zweitprüfer:

**Magister Phil. Holger Heinrich**

# **BACHELOR THESIS**

---

## **Crying Freeman – Manga and its film adaptations compared**

author:

**Rochdi Alexander Schmitt**

course of studies:

**Film and Television**

seminar group:

**FF09s1-B**

first examiner:

**Prof. Dr. Detlef Gwosc**

second examiner:

**Magister Phil. Holger Heinrich**

submission:

Berlin, 15.02.2012



---

## **Bibliografische Angaben**

Schmitt, Rochdi Alexander

Crying Freeman – Das Manga und seine Verfilmungen im Vergleich

Crying Freeman – Manga and its film adaptations compared

56 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2012

## **Abstract**

In einer Analyse, mit besonderem Blick auf die visuelle Umsetzung des Mangas *Crying Freeman*, werden die drei Verfilmungen *Crying Freeman – Der Sohn des Drachen*, *Killers Romance* und *Crying Freeman – Dragon from russia* mit ihrer Vorlage verglichen. Es wird untersucht, inwiefern die vorgegebenen Bilder im Manga einen Einfluss auf den kreativen Prozess und die visuelle Umsetzung der Filmbilder haben. Die Untersuchung öffnet einen neuen Blick auf eine andere Form der Literaturverfilmung.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis .....</b>	<b>VI</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis .....</b>	<b>VII</b>
<b>Abbildungsverzeichnis .....</b>	<b>VIII</b>
<b>Anmerkung .....</b>	<b>IX</b>
<b>1 Einleitung.....</b>	<b>1</b>
<b>2 Manga.....</b>	<b>3</b>
2.1 Begriffserklärung und Besonderheiten des Manga.....	3
2.2 Historischer Überblick.....	5
2.3 Die visuellen Strategien des Mangas im Überblick.....	8
<b>3 Crying Freeman.....</b>	<b>19</b>
3.1 Band 1 „Porträt eines Killers“ .....	19
3.2 Produktionshintergrund.....	20
<b>4 Die drei Verfilmungen .....</b>	<b>22</b>
4.1 Crying Freeman – Der Sohn des Drachen .....	26
4.1.1 Synopsis.....	26
4.1.2 Analyse der visuellen Umsetzung .....	27
4.2 Dragon from Russia.....	35
4.2.1 Synopsis.....	35
4.2.2 Analyse der visuellen Umsetzung .....	36
4.3 Killer's Romance.....	44
4.3.1 Synopsis.....	44
4.3.2 Analyse der visuellen Umsetzung .....	45
<b>5 Vergleich der drei Filme .....</b>	<b>51</b>
<b>6 Fazit.....</b>	<b>55</b>
<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>X</b>
6.1 Primärliteratur .....	X
6.2 Sekundärliteratur .....	X
<b>Eigenständigkeitserklärung .....</b>	<b>XIV</b>

---

## Abkürzungsverzeichnis

Abb.	Abbildung
s.g.	so genannt
jap.	Japanisch
engl.	Englisch
Vgl.	Vergleich

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Crying Freeman, Beispiel Speedlines .....	2
Abbildung 2: Crying Freeman, Beispiel Bewegung .....	9
Abbildung 3: Crying Freeman, Beispiel zeitliche Ebenen.....	11
Abbildung 4: Crying Freeman, Beispiel Zeitlosigkeit .....	12
Abbildung 5: Crying Freeman, Beispiel Geräuschworte.....	13
Abbildung 6: Crying Freeman, Beispiel Sprechblase .....	15
Abbildung 7: Crying Freeman, Beispiel Hintergrund .....	16
Abbildung 8: Crying Freeman, Beispiel Raumbilder.....	17
Abbildung 9: Einstellungsgrößen nach Steven D. Katz.....	25
Abbildung 10: Der Sohn des Drachen, Vergleich Tagebuch .....	28
Abbildung 11: Der Sohn des Drachen, Vergleich Attentat .....	30
Abbildung 12: Der Sohn des Drachen, Vergleich Attentat .....	31
Abbildung 13: Der Sohn des Drachen, Vergleich Attentat .....	32
Abbildung 14: Der Sohn des Drachen, Vergleich Tagebuch .....	34
Abbildung 15: Dragon from Russia, Vergleich Tagebuch .....	37
Abbildung 16: Dragon from Russia, Vergleich Tagebuch .....	38
Abbildung 17: Dragon from Russia, Vergleich Attentat .....	40
Abbildung 18: Dragon from Russia, Vergleich Attentat .....	41
Abbildung 19: Dragon from Russia, Vergleich Attentat .....	43
Abbildung 20: Killer's Romance, Vergleich Tagebuch .....	45
Abbildung 21: Killer's Romance, Vergleich Tagebuch .....	46
Abbildung 22: Killer's Romance, Vergleich Attentat .....	48
Abbildung 23: Killer's Romance, Vergleich Attentat .....	49
Abbildung 24: Killer's Romance, Vergleich Attentat .....	50



## Anmerkung

In Japan gehört es zur Tradition, den Familiennamen vor dem Vornamen zu nennen. Zum leichteren Verständnis wird in dieser Arbeit die westliche Schreibweise, Vorname Nachname, für alle in dieser Arbeit folgenden Namen verwendet.

In der japanischen Grammatik gibt es keine Plural Bezeichnungen. Um dem Leser das Verständnis zu erleichtern, wird die eingedeutschte Schreibweise *Mangas* für Plural und *Manga* für den Singular verwendet. Gleiches gilt für das Wort *Anime*.



# 1 Einleitung

Wir kennen gute und schlechte Literaturverfilmungen und können leicht aus dem Bauch heraus entscheiden, warum wir einen Film als gut oder schlecht empfinden. Warum können wir das so leicht entscheiden?

Diese Bachelorarbeit beschäftigt sich mit dem japanischen Manga *Crying Freeman*<sup>1</sup>, dessen Handlung und visuelle Umsetzung in drei verschiedenen Filmen analysiert wird. Die besondere Erzähltechnik der Mangas, die der filmischen Erzählweise sehr stark ähnelt, war eine zusätzliche Motivation die drei Verfilmungen mit besonderem Blick auf die visuelle Umsetzung zu analysieren.<sup>2</sup> Die einzelnen Bilder auf einer Comic-Seite (Panels) erinnern an ein Storyboard und könnten als Vorlagen für Kameraeinstellungen verwendet werden. Sie nehmen uns einen großen Teil unserer Fantasie vorweg. In einem Roman ist unserer Fantasie keine Grenze gesetzt. Die konnotative Bedeutungsebene der Wörter gibt uns diese Freiheit.

*„Das Bild einer Rose im Kino ist das Bild einer Rose ist das Bild einer Rose ist das Bild einer Rose.“<sup>3</sup> James Monaco*

Wir sehen das Bild wie es ist. Eine denotative Bedeutung in jedem Bild. Es stellen sich die Fragen, wie weit lässt sich ein Regisseur von den Bildern beeinflussen? Übernimmt er sie? Oder interpretiert er sie neu? Was macht die Verfilmung dann gut? Wenn er sich an die Vorlage hält und den Bildern im Manga gleichkommt? Oder führt eine Eigeninterpretation dazu, dass die Verfilmung alleinstehend eine gute Figur macht?

Wie weit diese Interpretationen laufen, zeigen die drei Filme *Crying Freeman - Der Sohn des Drachen*, die Verfilmung mit den meisten Auszeichnungen, *Killer's Romance* und *Crying Freeman - Dragon from Russia*. Diese drei Filme werden mit dem ersten Teil des ersten Kapitels der Manga Reihe verglichen. Diese Sequenz wurde ausgewählt, da sie eine in allen Filmen herausragende Szene ist, jedoch sehr unterschiedlich interpretiert wurde.

---

<sup>1</sup> Siehe 3. *Crying Freeman*

<sup>2</sup> Vgl. Knigge, Andreas C. (2004): Alles über Comics. Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern bis zum Manga. Europa Verlag. Radolfzell, 19 f.

<sup>3</sup> Vgl. Monaco, James (2006): Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien. Rowohlt Taschenbuch Verlag. 7.Auflage Hamburg, 160

Eine Analyse der visuellen Umsetzung gibt einen Überblick über die stilistischen Interpretationen und Umsetzungen des Mangas, mit dem Ziel, den Einfluss der Bilder des Manga auf den Film zu untersuchen.

Wir haben drei unterschiedliche Filme trotz der vorgegebenen Bilder im Manga. Das liegt insbesondere am Geheimnis der Comic-Erzählung. Der Zwischenraum zwischen den einzelnen Panels bildet einen Leerraum, den der Leser mit seiner eigenen Fantasie ergänzen muss. Wie diese Ergänzung vorgenommen wird, hängt von der Erfahrung jedes einzelnen ab.<sup>4</sup> Ähnlich bei einer Montage. Oft heißt es nach einer Romanverfilmung, das Buch war besser. Wir wissen, dass es nicht möglich ist einen ganzen Roman in eine durchschnittliche Spielfilmlänge zu packen. Damit muss das geschriebene Drehbuch etliche Zeilen des Romans streichen, um auf eine angenehme Länge von 1-2 Stunden zu kommen. Bei einem Manga bewegen wir uns in einer völlig anderen Umgebung. Der durchschnittliche Leser von Mangas hat eine Rezeptionsgeschwindigkeit von ca. 15 Seiten pro Minute. Im europäischen Comic wird ein Kampf recht kurz dargestellt. In einem Manga kann sich das auf über 20 Seiten erstrecken und Sprechblasen sind damit auch sehr viel seltener. Hier wird mehr auf die Aussagekraft der Bilder gesetzt, was eine Verfilmung von ca. 443 Seiten voller Zeichnungen und wenig Texten vereinfacht.<sup>5</sup> Dieses schnelle Blättern durch das Buch kommt durch die Verwendung von Speedlines, Linien, mit denen Geschwindigkeiten oder die Bewegungsrichtung einer Figur oder eines Gegenstands angedeutet wird.<sup>6</sup>



Abbildung 1: Crying Freeman, Beispiel Speedlines

<sup>4</sup> Vgl. Knigge, Alles über Comics, 2004, 15 ff.

<sup>5</sup> Vgl. ebenda, 2004, 20

<sup>6</sup> Siehe 2.3 Die visuellen Strategien des Mangas im Überblick

## 2 Manga

### 2.1 Begriffserklärung und Besonderheiten des Manga

*„Alle Comics sind Mangas, nicht jeder Manga ist jedoch ein Comic.“<sup>7</sup> Andreas C. Knigge*

Das Manga umfasst ein breites Spektrum an Zeichnungen und Formen. Es sind keine einfachen Cartoons wie *Mickey Mouse* oder *Asterix & Obelix*, wie wir sie für Kinder kennen, sondern umfassen Karikaturen und finden sich auch in japanischen Bedienungsanleitungen, Kochbüchern, Werbung und Steuererklärungen wieder. Bei Mangas geht es mehr um die Kunst der Verknüpfungen von Bild und Text. In Japan sind sie auf alle Altersklassen ausgelegt und spezialisieren sich auf bestimmte Gruppen wie z.B. Mädchen- (Shojo-), Jungen- (Shonen-) oder Seinen-Mangas, die für junge Männer ausgelegt sind.<sup>8</sup> Ein Manga wird von hinten nach vorn und von rechts nach links gelesen und somit findet man den Titel auf der uns bekannten Rückseite. Die deutschen Verlage übernehmen diesen Stil, was neuen Lesern den Einstieg schwer macht. Die Zeichnungen sind schwarz-weiß. All diese Besonderheiten verleihen den Büchern ihren Charme.

Die Entstehung des Wortes Manga ist den Quellen zu Folge nicht ganz klar. Es wird oft der Name *Katsushika Hokusai* (1760-1849) mit dem Begriff verbunden, ein Holzschnittkünstler, der seit 1814 seine Skizzen mit dem Wort Manga bezeichnete.<sup>9</sup> Es sollen jedoch schon vor ihm Werke existiert haben, die dieses Wort im Titel beinhalten, womit *Hokusai* nicht der Erfinder des Wortes sein kann. Im Jahr 1899 erschien der Begriff Manga wieder durch *Rakuten Kitazawa* (1876-1984), der seine Comic-Strips damit bezeichnete und später mit seinem eigenen Magazin 100.000 Exemplare wö-

---

<sup>7</sup> Knigge, Alles über Comics, 2004, 240

<sup>8</sup> Ossmann, Andrea (2004): Phänomen Manga. Die Entstehungsgeschichte japanischer Comics und ihre Bedeutung für deutsche Verlage und Bibliotheken. Mit einer annotierten Titelliste. Fachhochschule Stuttgart - Hochschule der Medien, Stuttgart [u.a.], 41 ff.

<sup>9</sup> Vgl. Berndt, Jaqueline (1995): Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: Edition q., 18

chentlich verkaufte. Er ebnete damit die Bezeichnung der japanischen Comics mit dem Begriff Manga.<sup>10</sup>

Das Wort Manga übersetzt der Duden mit *man* für bunt gemischt, kunterbunt und *ga* für Bild.<sup>11</sup> Eine exakte Übersetzung ist schwierig, da die Umschreibungen von Quelle zu Quelle voneinander abweichen.<sup>12</sup> Auf einen Manga folgt meist ein Anime. Animes sind Manga-Zeichentrickproduktionen in Episoden oder eine Zeichentrickproduktion in Spielfilmlänge. Animefilme werden mit dem Kürzel *OVA (Original Video Animation)* oder *OAV (Original Animated Video)* gekennzeichnet.<sup>13</sup>

Viele bezeichnen Mangas und Animes als gewaltverherrlichend, verblödend oder frauenfeindlich und dass sie eine Form der Kunst sein könnten, wird gar nicht erwähnt. Sie sind angeblich nur für Kinder und pubertär zurückgebliebene Jugendliche. Es besteht eine gewisse Angst, dass das Medium ein anderes verdrängt. Vorurteile und Misstrauen machen es einem neuen Medium nicht einfach sich gesellschaftlich zu etablieren. Die Geschichte zeigt, dass die Malerei Angst vor der Fotografie hatte und das Radio Angst vor Verdrängung durch das Fernsehen.<sup>14</sup> Auf der anderen Seite inspirieren Mangas bekannte Künstler und fördern den kreativen Prozess zu neuen Erscheinungen. *Lady Snowblood*, neben *Crying Freeman* ein Werk von Kazuo Koike, inspirierte Quentin Tarantino für seinen Kassenschlager *Kill Bill*.<sup>15</sup>

---

<sup>10</sup> Vgl. Knigge, Alles über Comics, 2004, 241

<sup>11</sup> <http://www.duden.de/rechtschreibung/Manga>

<sup>12</sup> Vgl. Brunner, Miriam (2012): Manga. UTB Wilhelm Fink Verlag. Paderborn, 13 f.

<sup>13</sup> Vgl. Schmuck, Alena Maria, Bakk. Phil. (2009): Manga und Anime – popkultureller Export Japans. Eine Diskursanalyse der Berichterstattung der APA. Universität Wien, Wien, 13

<sup>14</sup> Vgl. Brunner, Miriam (2009): Manga. Die Faszination der Bilder. UTB Wilhelm Fink Verlag. München, 11 ff.

<sup>15</sup> <http://www.cinema.de/film/lady-snowblood,88797.html>

## 2.2 Historischer Überblick

Die ersten Faltschirmbilder erreichten Japan im 7. Jahrhundert und stammen ursprünglich aus China und wanderten über Korea nach Japan. Mit der Verschmelzung von Bild und Text entstanden die ersten narrativen Sequenzen auf Bildrollen (jap. *emakimono*) und wurden im frühen 8. Jahrhundert nach Japan überliefert.<sup>16</sup> Diese gelten als die ersten einflussreichen künstlerischen Gebilde auf den Manga. Darauf folgten die Skizzenbücher des Holzschnittkünstlers Katsushika Hokusai, der umstrittener Weise den Begriff Manga eingeführt haben soll. Nach dem 2. Weltkrieg entstand schließlich die bis heute bekannte Erscheinungsform. Das Story-Manga ist eine kreative Erfindung von Osamu Tezuka (1928-1989), den in Japan ernannten *Gott des Manga* (jap. *manga no kami-sama*). Japan hat es ihm zu verdanken, dass sie heute den größten Comicmarkt der Welt besitzen.<sup>17</sup>

Im Jahr 1947 erschien das erste Comic-Magazin. Es hatte mit dem Story-Manga *Shintakarajima* von Osamu seinen ersten Bestseller und ließ sich 400.000-mal verkaufen. Sein Stil ist vergleichbar mit dem Prinzip einer filmischen Montage, die bisher noch nie in dieser Form in Japan zu sehen war. Schnell waren seine Leser von seinen Geschichten begeistert und mit seinem ersten erfolgreichen Manga *Astroboy* (jap. *Tetsuwan Atomu*) ebnete er eine neue Ära der japanischen Zeichentrickproduktion. Der kleine Roboter wurde zur Ikone Japans.<sup>18</sup> Im Jahr 1963 wurde *Astroboy* die erste animierte TV-Serie und wurde in den Vereinigten Staaten verkauft und auf NBC ausgestrahlt.<sup>19</sup> Bis heute gehört es zur Tradition aus einem Manga einen Anime zu produzieren. Das kann eine Serie oder ein Zeichentrickfilm sein. Das Fernsehen war interessiert und das Merchandising folgte, sowie zahlreiche Konsolenspiele. Ein hervorragendes Beispiel für den in Deutschland bekannten Trend wären *Dragonball* und *Pokemon*.<sup>20</sup>

Der Manga Boom setzte in den 50er Jahren ein und Japan wurde von den Zeichnungen in vielen Bereichen eingenommen. Gebrauchsanweisungen und Ratgeber enthalten Manga-Figuren, die den Alltag der Japaner begleiten. Über 100 Verlage erfassten ein breites Spektrum an Mangas und erreichten damit jede Zielgruppe. Der zweimal

---

<sup>16</sup> Vgl. Köhn, Stephan (2003): Tradition und visuelle Narrativität in Japan, 55-61

<sup>17</sup> Vgl. Brunner, 2012, 15 f.

<sup>18</sup> Vgl. Knigge, Alles über Comics, 2004, 241 f.

<sup>19</sup> Vgl. Schodt, Frederik L. (2007): The Astro Boy Essays. Osamu Tezuka, Mighty Atom, Manga Anime Revolution. Stone Bridge Press. Berkely, California, 5

<sup>20</sup> Vgl. Knigge, Alles über Comics, 2004, 334

jährlich stattfindende Comic-Markt (jap. *koiketto*) brachte bei der ersten Veranstaltung 40 Millionen Euro ein.<sup>21</sup> Zusammen mit dem Boom entstanden die Gekiga Mangas. Sie wenden sich an eine ältere Leserschaft und sind mit dramatischen Bildern verbunden. Die Verlage lehnten diese Form ab, dadurch verbreitete sich der Gekiga als Subkultur und behandelte ernstere Themen.

Düstere Stimmung und hemmungslose Gewalt von blutverschmierten Samurai Helden sorgten für Aufsehen. Der Zeichner Hiroshi Hirata verdrängte mit seinem naturalistischen Stil die humoristischen Mangas. Allgemein stärkten die rebellischen Ninja- und Samuraigeschichten das nationale Selbstbewusstsein und fanden vor allem bei Studenten anfang. Wöchentlich wurde 1966 von den Jungenmagazinen (Shonen) über eine Million Exemplare verkauft.<sup>22</sup>

Osamu Tezuka wurde von den westlichen Filmen inspiriert, wie z.B. Walt Disney und Max Fleischers Produktionen. Auf den Zeichner von *Crying Freeman* Ryoichi Ikegami hatten die amerikanischen Comics Einfluss, wie z.B. Spiderman.<sup>23</sup> Herr Schodt beschreibt den japanischen Manga im Kern als eine Fülle von japanischen künstlerischen Traditionen und einer Hülle von westlichen Einflüssen.

*„In a nutshell, the modern Japanese manga is a synthesis: a long Japanese tradition of art that entertains has taken on a physical form imported from the West.“<sup>24</sup> Frederik L. Schodt*

Mangas und Animes haben festverankerte Wurzeln in der japanischen Geschichte, bleiben aber nach wie vor von den Werken westlicher Künstler inspiriert. Ohne den Einfluss würden die Mangas und Animes nicht so weit verbreitet sein wie sie es heute weltweit sind.

---

<sup>21</sup> Vgl. Knigge, Andreas C. (2004): Comics. 50 Klassiker. Von Lyonel Feininger bis Art Spiegelman. Hildesheim: Gerstenberg., 239

<sup>22</sup> Vgl. ebenda, 205

<sup>23</sup> Vgl. <http://web.uni-frankfurt.de/fb10/jubufo/mangainfo/werke/freeman.html>

<sup>24</sup> Vgl. Schodt, Frederik L. (1996): Dreamland Japan. Writings on Modern Manga. Stone Bridge Press. Berkley, California, 21



Wie begann die Entwicklung in Deutschland? Als Folge des Baby Booms in Europa stieg in den 1970er Jahren die Nachfrage nach Zeichentrickserien. Die Industrie konnte dem nicht nachkommen. Es wurden die kostengünstigen japanischen Produktionen herangezogen, die besondere Rücksicht auf die Wünsche der Europäer nahmen. Die erste erfolgreiche Serie war die, in den 90er Jahren laufende, Anime Serie *Sailor Moon*. Basierend auf einem Shojo Manga (Mädchen Manga) konnten sich viele Mädchen mit der Figur identifizieren. Der Privatsender RTL II hatte mit dieser Serie seinen ersten großen Anime-Hit und in anderen Ländern wie z.B. Frankreich, Belgien, Italien, Niederlanden und Spanien war die Serie ebenfalls erfolgreich. Rund um das Jahr 2000 gab es jährlich 1.360 Stunden Anime-Ausstrahlungen auf den deutschen Fernsehsendern. Der Trend ging bis heute weiter und in Deutschland waren selbst Anime Zeichentrickfilme in den Kinos zu sehen. Ein Preis der Berlinale und ein Oscar ging 2003 an den Film *Chihiros Reise ins Wunderland*.<sup>25</sup> Lange Zeit strahlten RTL II eine Reihe von Animes aus, was heute aber nur noch sonntags morgens läuft. Das Internetmedium wird immer stärker genutzt und somit wird auch im Fernsehen Werbung für myvideo.de gemacht und deren neuem Angebot von Animes, die man kostenfrei in voller Länge sehen kann.<sup>26</sup>

Aktuell ist durch die weit verbreitete TabletPC-Verwendung die Produktion in Japan von 585 Milliarden Yen (5,25 Milliarden Euro) auf 400 Milliarden Yen gesunken. Etwa ein Drittel der Kinder lesen keine Mangas mehr. Als Folge werden die Mangas digitalisiert. Die E-Reader scheinen vielversprechen und der Markt soll nach Schätzungen bis zum Jahr 2016 auf 200 Milliarden Yen anwachsen. Nach Schätzungen setzen die Verlage in Deutschland und in Frankreich ca. 140 Millionen Euro um<sup>27</sup>. Der „Manga Boom“ in Deutschland hat seit den 1990er Jahren insbesondere die jüngere Generation inspiriert. Zahlreiche Fans finden sich auf Internetplattformen<sup>28</sup> zusammen und treffen sich auf Conventions und tauschen sich aus.

---

<sup>25</sup> Vgl. Schmuck, 2009, 36 ff.

<sup>26</sup> [http://pummeldex.de/news\\_article.php?inoid=39352](http://pummeldex.de/news_article.php?inoid=39352)

<sup>27</sup> <http://www.handelsblatt.com/unternehmen/it-medien/japans-digitalisierte-helden/4409018.html>

<sup>28</sup> Wie z.B. [www.animexx.de](http://www.animexx.de), [www.animey.net](http://www.animey.net), [www.pummeldex.de/](http://www.pummeldex.de/)

## 2.3 Die visuellen Strategien des Mangas im Überblick

Für gewöhnlich werden Storyboards basierend auf Drehbüchern erstellt. Eine zeichnerische Version der Kameraeinstellungen, quasi der Film als Comic in seiner zeitlichen Abfolge. Der Regisseur stellt eine Bildfolge zusammen, die Kameraeinstellungen, -fahrten und -schwenks beinhaltet. Er gibt damit eine Reihenfolge für die Montage vor, die nicht immer eingehalten werden muss. Wir wissen, dass ein Mangaka (Manga Zeichner) mit den filmischen Gestaltungsmitteln arbeitet. Im folgenden Abschnitt werden die visuellen Strategien der Mangaka mit denen des Films verglichen, um im Voraus einen Überblick über Unterschiede und Gemeinsamkeiten zu bekommen. Dies soll unser Verständnis der darauffolgenden Filmanalysen erleichtern. Der Schwerpunkt liegt bei den Kameraeinstellungen, der Montage und der Bildgestaltung.

Das Manga unterscheidet sich von den westlichen Comics im Wesentlichen in der Leserichtung, Format, Seitenzahl, Bandzahl, Gebrauch von Farbe, Zeichenstil, Lautmalerei, Gebrauch von Sprechblasen, Dialogführung, Erzählform, Paneleinteilung, Gestaltung der Figuren und der Bildsymbolik.<sup>29</sup> Diese vielen Unterschiede zu den herkömmlichen Comics beeinflussen jedoch nicht unser Verständnis. Die Rezeptionsgeschwindigkeit ist zu Beginn relativ langsam und man muss sich erst an die Form des Mangas gewöhnen bis ein gewisser Lesefluss eintritt.

*„Wundersamerweise, muss das Vokabular eines Comics nicht erlernt werden wie das einer Sprache – wir können Comics nicht etwa deshalb lesen, weil wir ihr bildsprachliches System verstehen, sondern wir verstehen das System, weil wir den Comic verstehen.“<sup>30</sup> Andreas Knigge*

Durch die vielen Medien wie Fernsehen, Internet, Filme etc. hat unser Auge gelernt schneller zu sehen. Schnelle Schnitte in Musikvideoclips verfolgen wir besser als vor 20 Jahren. Die Gestaltung der Medien passt sich an das Rezeptionsvermögen der Menschen an. Aufgrund dieser Entwicklung bewegen sich die Rezeptionszeiten pro Seite im Manga im Sekundenbereich. Mangaka bedienen sich von diesem umfangreichen Medien-Verständnis der Rezipienten und entwickelten mit der Zeit visuelle Stra-

---

<sup>29</sup> Vgl. Ossmann, 2004, 30

<sup>30</sup> Vgl. Knigge, Comics. 50 Klassiker, 2004, 254

tegien, die wie der Film, auf dem menschlichen Wahrnehmungsvermögen aufbaut.<sup>31</sup> Zu den stilistischen Mitteln gehören die Bewegung, zeitliche Ebenen, Sprache und die Raumbilder.



Abbildung 2: Crying Freeman, Beispiel Bewegung

Die Panels sind meist asymmetrisch und unregelmäßig angeordnet, was den Lesefluss nicht unterbricht. Sie erzeugen in den statischen Bildern einen lebendigen Eindruck und verleihen ihnen eine gewisse Dynamik (Abb.2). Die Geschwindigkeit und zeitliche Abfolge in einem Bild wird in Mangas durch die Linienführung signalisiert. Die Linien in

<sup>31</sup> Vgl. Brunner, 2009, 62 f.

den Panels weisen uns die Richtung in die sich die Figuren bewegen. Die *Speedlines* (Abb.2 Panel oben rechts) dynamisieren den gesamten Bildraum und unabhängig welcher Teil des Körpers gezeigt wird, der Rezipient empfindet ihn als bewegt. Der Leser wird mit der subjektiven Perspektive konfrontiert und eine Identifikation mit der handelnden Figur wird mit diesen Bewegungslinien unterstützt. Die Lücke zwischen den Panels erfolgt durch die Aufteilung von den Bewegungsabläufen in aufeinander folgende Bilder zu einer Bildsequenz. Die *Pose* der Figur wirkt durch ihre Körperhaltung instabil und suggeriert uns mit jedem weiteren Bild ihre Bewegung. Komplexe Abläufe können in einem Bild komprimiert werden und unterstützen den Spannungsaufbau. Die *Pose* ist ein stilistisches Mittel, dass schon aus der Höhlenmalerei bekannt ist. Wir können uns das ganz einfach vorstellen, indem wir eine laufende Person beobachten. Wir schließen einen Moment lang die Augen und öffnen sie wieder. Die Person hat in dieser Zwischenzeit einen Großteil des Weges zurückgelegt.<sup>32</sup> Wir erkennen diese Bewegung durch den Induktionsschluss unserer Gedanken. Die Lücke zwischen den Panels wird durch unsere Fantasie gefüllt. In unseren Gedanken spielt sich eine Filmszene ab. In der Filmmontage wird diese Lücke mit einem *Jump Cut* kreiert.<sup>33</sup>

Erhöhen wir die Bildzahl der Sequentialisierung von Bewegungsabläufen, kommen wir zum Film. Bei einer Anreihung von mindestens 12 Bildern pro Sekunde verschwimmen die Bilder ineinander und täuschen unseren Augen eine Bewegung vor. Dies wird stroboskopischer Effekt genannt. Nach dem Standard werden Filme mit einer Frequenz von 24 Bildern pro Sekunde aufgenommen.<sup>34</sup> In der Filmmontage werden verschiedene Kameraeinstellungen miteinander verbunden und ein unsichtbarer Schnitt trägt zu einem flüssigen Erzählen bei.

Die zeitliche Ebene in einem Manga ist eine der größten Herausforderungen der Mangaka. Sie haben eine eigene, spezifische Sprache entwickelt. Die zeitliche Abfolge wird nicht nur durch Linien erzeugt. Der Panelrahmen und die Veränderung seiner Form von A nach B haben einen Einfluss auf das Zeitempfinden des Lesers (Abb.2). Je größer der Abstand zwischen zwei Panels ist, desto größer ist auch der zeitliche Abstand. Das Manga arbeitet wie der Film mit der Gleichzeitigkeit. Der Film verwendet dazu die *Splitscreen* Technik. Das Bild wird in zwei Segmente getrennt und zwei parallel ablaufende Handlungen werden gleichzeitig gezeigt. Die Vergangenheit wird mit Hilfe von Rückblenden eingeführt. Im Manga sind das meistens Überblendungen ins

---

<sup>32</sup> Vgl. Brunner, 2009, 61-101

<sup>33</sup> Vgl. Monaco, 2006, 219 f.

<sup>34</sup> Vgl. Heiß, Nina (2011): Erzähltheorie des Films, Verlag Königshausen und Neumann GmbH. Würzburg, 120

Schwarze und die Vergangenheit spielt sich vor einem schwarzen Hintergrund ab. Im Film werden vorzugsweise weichere Überblendungen verwendet, statt einer Schwarzblende. Ein dynamischer und harmonischer Übergang in die nächste Sequenz fördert den Erzählfluss.<sup>35</sup>

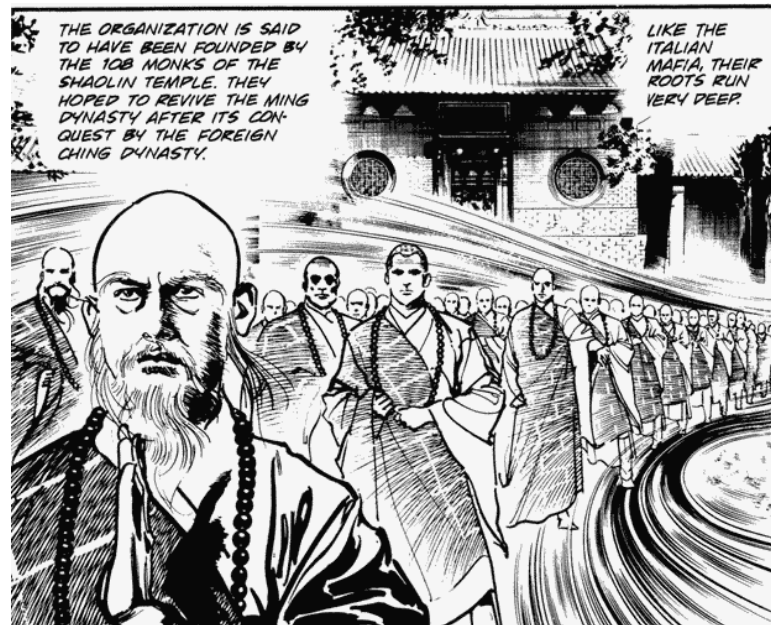


Abbildung 3: Crying Freeman, Beispiel zeitliche Ebenen

„Während die Handlung eines Films ähnlich wie ein reales Ereignis vor den Augen des Betrachters abläuft und sich die Szenen eines Romans während des Lesens sukzessiv entfalten, muß der Comic Zeit komprimieren. Seine Einzelbilder – Panels – sind in den meisten Fällen keine „Momentaufnahmen“, sondern verdichten einen zeitlichen Ablauf zu einem grafischen Konstrukt, das Ungleichzeitiges gleichzeitig darbietet.“<sup>36</sup> Andreas

C. Knigge

<sup>35</sup> Vgl. Brunner, 2009, 101-115

<sup>36</sup> Vgl. Knigge, Alles über Comics, 2004, 15

Die Organisation der 108 Mönche reichen sehr tief in die Vergangenheit, erzählt uns die Erzählerstimme (Abb. 3). Zusammen mit dieser Aussage verraten uns die Masse von Mönchen und die Linienführung zwei Aspekte. Uns wird gezeigt wie viele Mönche gemeinsam die Organisation führen und die Linien führen uns durch die Reihen der Männer, wie eine zeitliche Rückblende durch die Vorväter des Clans. Eine kurze Reise durch die Zeit in die Vergangenheit in der wir die vielen Generationen der Organisation sehen und damit die Aussage der tiefen Wurzeln bestätigt wird.



Abbildung 4: Crying Freeman, Beispiel Zeitlosigkeit

Zur japanischen Zeichentradition gehört die Zeitlosigkeit, die mit offenen Panelrahmen kreiert wird, sodass wir ein Unendlichkeitsempfinden suggeriert bekommen. Bewegungslose Objekte, die in keinerlei zeitlicher Beziehung zueinander stehen. Mit einer Verbindung von mehreren Panels kann so ein zeitlicher Stillstand geschaffen werden

(Abb. 4). Durch das Spiel mit hellen und dunkleren Mustern lenkt der Zeichner unser Augenmerk auf die beiden hell leuchtenden Lampen und führt uns in den weiteren Panels näher an das Stück Mauer heran. Im weiteren Verlauf führt uns ein Text, überleitend zum nächsten Panelrahmen, durch die Leere der Bilder. Das erinnert an eine filmische Methode. Der *establishing shot*, die Einführung in den Ort des Geschehens. Wir werden durch Lichter zielgerichtet in die Tiefe des Raumes geführt. Der Lichteinfall unterstützt den Eindruck der Kontinuität und erzeugt mehrere Stimmungsbilder. Das Ziel, einen angenehmen Erzählfluss mit weichen Übergängen zu formen, haben Mangas und Filme gemeinsam.<sup>37</sup>

*„Die Kunst, einzelne, gesondert aufgenommene Einstellungen so miteinander zu verknüpfen, daß der Zuschauer im Ergebnis den Eindruck einer geschlossenen, ununterbrochenen, sich fortsetzenden Bewegung gewinnt, nennen wir gewöhnlich Montage.“<sup>38</sup> Wsewolod Pudowkin*

Emotionen können über den Gesichtsausdruck der handelnden Figuren vermittelt werden, jedoch wie funktioniert das mit der Sprache? Das Spiel zwischen Sprache und Bild trägt die Handlung voran. Der Sprachcode findet in vielen Mangas eine unterschiedliche Verwendung.

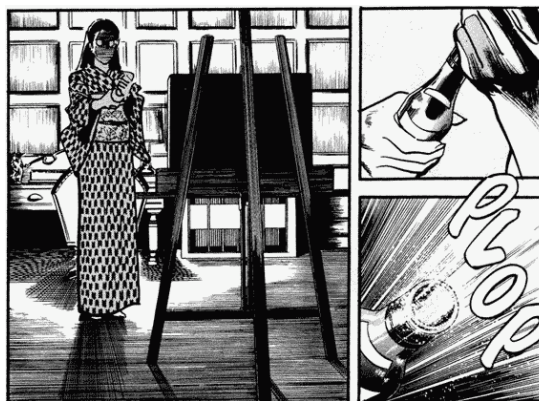


Abbildung 5: Crying Freeman, Beispiel Geräuschworte

<sup>37</sup> Vgl. Brunner, 2009, 116-121

<sup>38</sup> Vgl. Pudowkin, Wsewolod (1983): Die Zeit in Großaufnahme. Henschelverlag Berlin, 330

Die Form der Sprech- oder Denkblasen in zackigen oder geschwungenen Umrandungen, die Typografie des Textes oder Geräuschworte auch Onomatopoetika genannt, transportieren bestimmte Affekte. Die Erzählung wird dem Leser in Emotionen nähergelegt. Die Geräuschkulisse im Hintergrund verstummt und der Ton einer einzelnen Aufnahme wird in den Vordergrund gelegt. Dies dient im Film sowie im Manga dazu, den Fokus auf diesen einen Moment zu setzen, ihn in visueller und auditiver Ebene zu betonen. Wie z.B. das *Ploppen* eines Sektkorkens. Das Öffnen der Sektflasche wird mit dem Wort *Plopp* akustisch repräsentiert. Die Buchstaben ragen über den Panelrahmen hinaus und verstärken die Einbindung des Lesers in das Geschehen. Verbunden mit der Verwendung von *Speedlines* und unserem gedanklichen Induktionsschluss fliegt uns der Korken quasi entgegen (Abb. 5).

Wenn es um den Versuch geht Geräusche und gesprochene Texte optisch wiederzugeben, dann kommt der Stummfilm dem Comic am nächsten. Nicht umsonst verweist der Gott des Manga Osamu Tezuka auf den Stummfilmstar Charlie Chaplin.

*"Was ist ein guter Manga? Ich weiß es nicht, ob es den gibt, aber wann immer man mich um Rat gefragt hat, habe ich auf Charlie Chaplin verwiesen. Das ist die beste Schule, die man sich denken kann."*<sup>39</sup> Osamu Tezuka

Die Körpersprache der handelnden Figuren reicht nicht aus. Die Stummfilmregisseure experimentieren mit den Techniken und verwenden verschiedene Drucktypen, um klangliche Eindrücke zu erzeugen die Gefühle im Rezipienten hervorrufen und ihn in den narrativen Handlungsverlauf einbinden. Der berühmte Satz „Du musst Caligari werden“ in dem Film *das Cabinet des Dr. Caligari*, ist ein Beispiel für die Verwandtschaft mit dem Geräuschwort im Manga. Die Schrift baut sich vor dem Schauspieler auf und stellt seine Gedankenwelt dar, indem die Textsegmente mehrfach wiederholt werden. Diese Wiederholungen gehören zum Merkmal eines inneren Monologs in einem Manga.<sup>40</sup>

Gesprochene oder gedachte Textzeilen besitzen einen Körper, der diese umrahmt und für bestimmte Emotionen verformt werden kann. Rund gestaltete Sprechblasen wirken

---

<sup>39</sup> Vgl. Knigge, Comics. 50 Klassiker, 2004, 156

<sup>40</sup> Vgl. Brunner, 2009, 121-141



eher ruhig und gelassen und geben uns keine spezifische Auskunft über den Tonfall der sprechenden Person wieder. Eine Zackige Körperform erzeugt den Affekt von Wut, Angst oder Schmerz (Abb.6). Je stärker die Ausformungen der Umrandungen sind, desto näher kommt das emotionale Empfinden des Gesprochenen an uns heran.<sup>41</sup>



Abbildung 6: *Crying Freeman*, Beispiel Sprechblase

Nicht nur die Sprechblasen- oder Panelformen geben uns Auskunft über die Emotionen der Figuren, ein weiteres wichtiges Mittel sind die Raumbilder. Der Bildhintergrund bestimmt den Ort in dem wir uns bewegen und damit die Atmosphäre. Viel wichtiger verweist er uns aber auf verschiedene emotionale Zustände. Dieser Hintergrund ist ein Weg die Emotionalität einer Figur sichtbar zu machen oder sie zu verstärken. Der Hintergrund wird zur Leinwand für das innere Empfinden der Figur und das unabhängig von ihrem Ausdruck durch die Mimik oder Gestik. Der äußere Eindruck und die innere verborgene Gefühlswelt können durch die Funktion des Hintergrunds im Kontrast zueinander dargestellt werden. Speedlines, Lichtmuster, wolkige Strukturen und beispielsweise Blitze sorgen für Spannung. Der Leser wird auf die bevorstehende Situation vorbereitet.<sup>42</sup> Die junge Frau Emu Hino wird plötzlich durch Pistolenschüsse von ihrer

---

<sup>41</sup> Vgl. Brunner, 2009, 142-147

<sup>42</sup> Vgl. Brunner, 2009, 156 ff.

Malerei abgelenkt. Der Blitz im Hintergrund des Panels oben rechts lässt den Leser aufschrecken und verbindet ihn mit der Emotion, die Emu in diesem Moment spürt. Sie erschreckt sich. Die Geräuschworte *Piiing Piiing* ziehen sich über die Ränder der Panels hinaus und intensivieren das Erlebnis von Leser und Figur (Abb. 7).



Abbildung 7: *Crying Freeman*, Beispiel Hintergrund

Wetterzustände, die aus unserer Alltagswelt bekannt sind wie z.B. Blitze, Donner, Regen, Schnee und Wolken sind mit emotionalen Reaktionen verbunden. Diese dienen als Metapher, wie die Sonne beispielsweise einen harmonischen Gemütszustand repräsentiert. Die allgemeine Verwendung von hellen und dunklen Hintergründen betont die Grundstimmung. Das Panel oben links wirkt ziemlich düster und akzentuiert den Stillstand der Hand mit dem Pinsel (Abb.7).<sup>43</sup>

<sup>43</sup> Vgl. Brunner, 2009, 159

Die bildlichen Leerstellen in Kombination mit Text und Figur können einem einzigen Bild eine enorme Aussagekraft verleihen. Emu Hino steht im Kampf mit ihren inneren Gefühlen. Das Spiel mit Licht und Schatten ist in diesem Panel eine kluge Verwendung, um den emotionalen Konflikt zwischen den Wörtern und den inneren Gefühlen der Figur zu visualisieren. Das Licht, das scheinbar von einer Lampe außerhalb des Panelrahmens kommt und zum rechten Rand hin dunkel wird, hat in diesem Bild eine bedeutende Funktion. Die Worte „I love you...“ werden untermalt mit dem hellen Bildhintergrund und verstärken seine Bedeutung. Wärme und Geborgenheit kann mit dem Wort Liebe und Licht assoziiert werden. Zudem wandert unser Blick weiter in den dunkleren Teil des Panels und unsere Stimmung wird düster. Die Worte „and I am so scared...“ lassen den Leser die Angst verspüren und involvieren ihn emotional in denselben Konflikt der jungen Frau. Die Spannung wird aufrecht erhalten indem sich der Leser mit der Figur identifiziert und ihr nachempfinden kann (Abb.8).

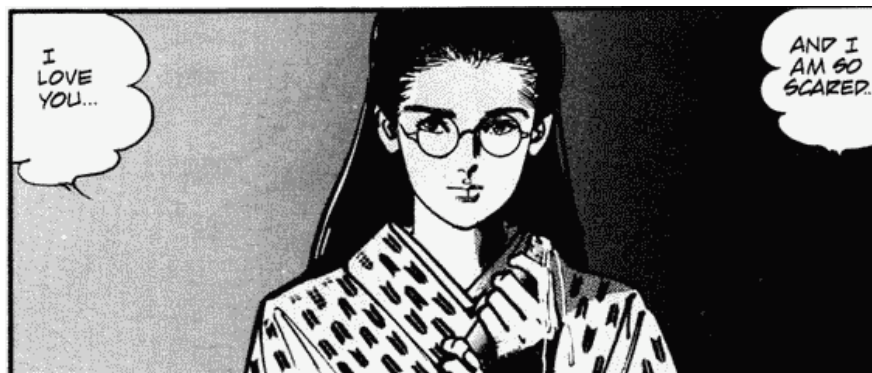


Abbildung 8: *Crying Freeman*, Beispiel Raumbilder

Wie das Setting eines Films, kann die Architektur und Landschaft in einem Comic Emotionen tragen. Die Umgebung spiegelt emotionale Affekte wieder. Die Isolation und Trostlosigkeit von Emu Hino wird mit den vielen dunklen Fenstern und nur einem Lichtschein klargelegt. Dem Leser wird vorweg eine Grundstimmung der Einsamkeit suggeriert (siehe Abb. 4).<sup>44</sup>

Die Bewegung, die Sprache, die zeitlichen Ebenen und die Raumbilder können gemeinsam einem Bild eine komplexe Struktur verleihen und vermitteln auf verschiede-

<sup>44</sup> Vgl. Brunner, 2009, 164-167

nen Bedeutungsebenen dem Leser eine Menge von Informationen, die er binnen kurzer Zeit rezipiert und mit denen er keineswegs überfordert wird. Die bisher genannten Aspekte und Techniken der Mangaka reichen weiter und tiefer als bis jetzt beschrieben und haben die Gemeinsamkeiten mit dem Medium Film verdeutlicht.

Aber warum sind Mangas dem Film so ähnlich? Nach dem zweiten Weltkrieg war Japans Wirtschaft zerstört und die Kinos wurden von amerikanischen Hollywoodstreifen gefüllt. Der Produzent Noburu Ishiguro sagt, dass die Leute Filme machen wollten, die wirtschaftliche Situation es aber nicht zuließe und sie deshalb ihre Visionen auf Papier auftrugen und ihre filmischen Träume darauf zum Ausdruck brachten. Wenn die Gelder vorhanden gewesen wären, wären viele Mangaka Filmemacher geworden.<sup>45</sup>

*„Manga ist ein hybrides Medium, das sich aus Bild- und Textelementen zusammensetzt. Diese Hybridstruktur bedingt, dass man sich dem Manga aus unterschiedlichen Wissenschaftsbereichen heraus nähern, und dass sich – je nach gewähltem Fokus – die Deutung einzelner Phänomene anders darstellen kann.“<sup>46</sup>*

*Miriam Brunner*

Mit dem Fokus auf der Comicforschung haben wir einen Überblick über die Mehrdimensionalität der Mangas. Dieser Überblick erlaubt uns einen Schritt weiter zu gehen und die filmische visuelle Umsetzung des Mangas zu analysieren. Inwiefern lässt sich ein Filmemacher von den gegebenen Bildern beeinflussen? Wie interpretiert er sie? Und was macht die Verfilmung gut?

---

<sup>45</sup> Vgl. Knigge, Alles über Comics, 2004, 374 f.

<sup>46</sup> Vgl. Brunner, 2012, 100

### 3 Crying Freeman

Crying Freeman ist ein japanischer Manga des Autors Kazuo Koike und des Zeichners Ryoichi Ikegami. Die sechs Episoden erschienen zum Ersten Mal über den Zeitraum von 1986-1988 im Manga Magazin *Big Comic Spirit*.<sup>47</sup> Es folgte die erste englische Übersetzung im Jahr 1989 und kurz darauf die erste Adaption der Episode *Portrait of a Killer* als OAV<sup>48</sup> auf dem Markt. Zusammen mit den Zeichentrickverfilmungen der weiteren Episoden entstand die Anime-Reihe von 1988-1992.<sup>49</sup> Das Manga hat drei Spiel-filmadaptionen. *Dragon from Russia* und *Killer's Romance* wurden 1990 in China gedreht und *Crying Freeman – Der Sohn des Drachen* ist eine französische Produktion von 1995.

#### 3.1 Band 1 „Porträt eines Killers“

Yo Hinomura, ein japanischer Töpfer, kommt in den Besitz eines Videos, welches ein Attentat eines Agenten der mächtigen chinesischen Mafia der 108 Drachen zeigt. Er weigert sich der Mafia den Film zu übergeben und wird daraufhin entführt und hypnotisiert. Er wird zu einem Attentäter ausgebildet und sein ganzer Körper wird mit Drachen tätowiert. Er wird Crying Freeman genannt, weil er nach jedem seiner Morde weint. Unter dem Namen Ron Taian arbeitet er als Sklave für die 108 Drachen. Emu Hino, eine einsame, schöne japanische Künstlerin, wird Zeuge eines seiner Attentate. Mit dem Wissen, dass Yo kommen wird um sie zu töten, malt sie ein Porträt von ihm und wartet. Sie erzählt ihm, dass sie es müde ist allein zu sein und ihrem Leben ein Ende setzen will. Sie möchte nicht als Jungfrau sterben und bittet Yo mit ihr zu schlafen. Er erfüllt ihren Wunsch und sie verlieben sich. Emu war Augenzeugin eines Mordes an einem Yakuza Boss. Die Mafia ist auf der Suche nach dem Killer und sie brechen in Hinos Haus ein und zwingen sie mit Gewalt den Namen des Killers zu verraten. Hino wurde schwer verletzt und Freeman bringt sie ins Krankenhaus und bittet sie ihn in Hinomura Kiln zu treffen. Stattdessen begleitet sie ihn zu den 108 Drachen, wo er ihr einen Tiger tätowiert. Sie heiraten und Emu bekommt den Namen Fu Chiran. Die Köpfe der 108 Drachen ernennen Freeman zu ihrem Führer und Emu und Yo werden geprüft. In Folge müssen sie sich mit der Enkelin des ehemaligen Anführers der 108 Drachen auseinandersetzen, die die Organisation zerstören will.

---

<sup>47</sup> <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/manga.php?id=1536>

<sup>48</sup> Siehe 2.1

<sup>49</sup> <http://www.markdacascos.de/filme/cf/RapidEye.pdf>

## 3.2 Produktionshintergrund

Der Autor Kazuo Koike gehört zu derselben Generation wie Osamu Tezuka und schilderte bereits in seinem erfolgreichen Manga *Kozure Okami* den Bushido, den Weg des Kriegers, in einem Umfang von 8400 Seiten von 1970-1976. Dieses Genre der *jidaimono* prägte er gemeinsam mit Goseki Kojima. *Jidaimono* verwenden historische Themen und erzählen sie in einem naturalistischen Stil. Der unterdrückte Samurai wird zum Rächer und flieht mit seinem kleinen Sohn aufgrund einer Unterstellung eines Attentats auf den Shogun. Insgesamt 28 Taschenbücher wurden produziert und sechs Kinofilme und eine Fernsehserie folgten.<sup>50</sup> Diese Vorliebe für den Samurai Epos überträgt Kazuo Koike in die heutige Zeit und kreiert den Gekiga-Manga Crying Freeman. Den Verhaltenskodex der Samurai überträgt er auf die Figur des Freeman. Nach dem Bushido werden von dem Krieger Treue, Respekt und Loyalität verlangt. Auf dieser Grundlage aufbauend fertigte Ryoichi Ikegami die Zeichnungen an. Beide arbeiteten zuvor an gemeinsamen Werken und Kazuo schrieb, teilweise unbewusst, passend zu Ryoichis Zeichenstil, die Geschichte mit besonderem Augenmerk auf die Charakteren, die schließlich die Handlung voran treiben. Die Zielgruppe war auf Erwachsene ausgerichtet, demzufolge heißen die Mangas *Seinen*. Kampfszenen, Morde und Sexszenen hoben sich von den schlichten humoristischen Comics ab. Doch nicht nur das trägt zum Erfolg des Mangas bei. Kazuo schafft eine Identifikationsebene mit dem jungen Freeman. Yo Hinomura, dessen altes *Ich* tief in ihm schlummert, ist gefangen in seinem neuen Schicksal bei den 108 Drachen. Die Zahl steht für die 108 Sünden des Buddhismus. Durch die Begegnung mit der jungen Frau Emu Hino sieht er Hoffnung den alten Teil seiner selbst wiederzufinden und lehnt sich gegen sein Schicksal auf. Der Traum jedes jungen Mannes, der von einer Frau rein um seine inneren Werte geliebt werden möchte.

Besonders spannend ist die Geschichte der 108 Drachen. Eine Erfindung Kazuo Koikes. Ein Anruf in der Redaktion veränderte diese Fiktion zur Wahrheit. Am Telefon waren die Mitglieder der 108 Drachen der Ching-pang<sup>51</sup>, eine Organisation, die zusammen mit den Hong-pang<sup>52</sup> in der Quing-Dynastie gegründet wurde. Sie wollten sich mit dem Autoren treffen und bewunderten sein Werk in dem er die Organisation ziemlich genau beschrieben hatte, selbst deren Chef heißt mit Vornamen Ron wie der

---

<sup>50</sup> Vgl. Knigge, Alles über Comics, 2004, 325

<sup>51</sup> Blaue Gruppe

<sup>52</sup> Rote Gruppe

Freeman mit dem Sklavennamen Ron Taian. Ähnlich wie bei den fiktionalen 108 Drachen ist es deren Aufgabe ihr Heimatland zu beschützen.<sup>53</sup>

*„Nun, sehen sie, das passiert, wenn sie sich etwas wirklich gut ausdenken.“<sup>54</sup> Kazuo Koike*

Ein Gekiga-Manga hat meist mehrere Kapitel und Bänder und kann sich über 500 Seiten erstrecken. Bei Crying Freeman wurde zunächst die Geschichte geschrieben und anschließend die Zeichnungen angefertigt. Ein Roman kann wie ein Manga schlecht in den zeitlichen Rahmen eines Films übertragen werden und wird deshalb in einem Drehbuch auf ca. 125-150 Typoskript Seiten gekürzt.<sup>55</sup> Dieser Vorgang ist ebenfalls beim Manga unausweichlich.

---

<sup>53</sup> <http://www.markdacascos.de/filme/cf/RapidEye.pdf>,

<sup>54</sup> ebenda

<sup>55</sup> Vgl. Monaco, 2006, 45

## 4 Die drei Verfilmungen

Im folgenden Kapitel werden die drei Verfilmungen jeweils einzeln mit dem Manga verglichen und erörtert. Der Schwerpunkt liegt hierbei auf der visuellen Umsetzung. Der Umfang dieser Arbeit reicht nicht aus, um die Filme einer kompletten Analyse zu unterziehen, daher wird eine Schlüsselsequenz genommen, die in allen drei Filmen unterschiedlich interpretiert und umgesetzt wurde. Die erste englische Übersetzung von *Portrait of a Killer* ist geteilt in zwei Kapitel. Das erste Kapitel hat 17 Teile. Für die Analyse wird der erste Teil des ersten Kapitels genommen.<sup>56</sup> Er besteht im Wesentlichen aus zwei Sequenzen. In der einen schreibt Emu Hinomura in ihr Tagebuch und schildert von ihrer ersten Begegnung mit dem Freeman. Die zweite Sequenz ist eine Rückblende in der diese erste Begegnung gezeigt wird. Die verwendeten Abbildungen im Verlauf der Erörterung dienen zum Vergleich mit den Sequenzen im Manga und sind namentlich mit *Tagebuch* für die Tagebuchsequenz und mit *Attentat*, für die Rückblendensequenz gekennzeichnet.

Ein Film kann gezielt mit unseren Gefühlen spielen mit denen wir dem Handlungsverlauf unbewusst folgen und Spannung, Angst und Freude dabei hervorrufen. In diesem Teil der Arbeit soll tiefergehend beschrieben werden, welche Emotionen in den Sequenzen in uns ausgelöst werden und wie diese durch verschiedenen Kamerastrategien und Inszenierungen hervorgerufen werden. Verglichen wird dieser emotionale Zustand mit dem Benutzten visueller Strategien im Manga und seinem emotionalen Affekt.

*„Ein Film ist schwer zu erklären, weil er leicht zu verstehen ist.“<sup>57</sup> Christian Metz*

Diese Aussage lässt sich auch auf den Comic übertragen.<sup>58</sup> Die Sprache eines Films ist leicht zu verstehen. Die Macht der Bilder ist eine andere als die eines Wortes. Im Roman bauen wir uns das Bild vor unsere Augen, mit Hilfe der gegebenen Umschreibungen auf. Der Film hingegen gibt uns eine Bildfolge, die in einem intellektuellen Prozess verarbeitet werden muss. Umso weniger der Erzählfluss gestört wird und die

---

<sup>56</sup> Chapter One, Part 1

<sup>57</sup> Vgl. Monaco, 2006, 160

<sup>58</sup> Siehe 2.3 Zitat Andreas C. Knigge



Beziehung zwischen Betrachter und Film gefestigt wird, desto besser ist das fertige Kunstwerk.

Für den Vergleich mit dem Manga spielen die Bildkompositionen, die Einstellungsgrößen, die Perspektiven und die Montage eine ganz entscheidende Rolle. Die Grundelemente im Film wie beispielsweise die Linie und die Form, lassen den Betrachter erschließen, ob das gezeigte Bild mit dem Manga übereinstimmt oder nicht. Nur die Farbe wird außen vorgelassen, da das Manga in schwarzweiß gezeichnet ist. Licht und Dunkelheit können noch in Betracht gezogen werden. Die Zusammenstellung der Komponente gibt uns einen Eindruck, ein Gefühl.

Je nach Montageform können unsere Gefühle geleitet und verändert werden. Sie ist ein extrem starkes Mittel zur Beeinflussung der Emotionen des Zuschauers. Lev Kuleschow und Wsewelod Pudowkin experimentierten mit vier verschiedenen Bildern. Sie filmten einen Schauspieler mit seinem normalen Gesichtsausdruck. Im Schnitt folgten ein Suppenteller, dann wieder sein Gesicht, ein Sarg mit einer toten Frau, sein Gesicht und zuletzt ein junges Mädchen. Die Zuschauer waren von der schauspielerischen Leistung fasziniert. Sie erkannten einen Ausdruck von Hunger, Schmerz und Sehnsucht in seinen Augen.<sup>59</sup> Es liegt anscheinend nicht immer in der Hand des Schauspielers eine Beziehung zwischen der gespielten Figur und dem Zuschauer aufzubauen, sondern es liegt stärker in der Hand der Montage. Dieser wichtige Fakt ist sehr hilfreich und stellt die Bildfolge der Panels im Manga mit der Form der Montage im Film auf eine Ebene.

In den Einstellungsgrößen wird unterschieden in der Detailaufnahme, Großaufnahme, Nahaufnahme, Halbnahaufnahme, Amerikanische, Halbtotale, Totale und der Weitaufnahme. Desto näher wir uns dem Gefilmten befinden, umso weniger wird unser Augenmerk auf etwas anderes abgelenkt, da der Bildausschnitt nichts weiteres zulässt. Weitere Einstellungsgrößen dienen weitgehend der Orientierung im Raum. Neben der Normalsicht der Perspektiven gibt es noch die Froschperspektive, die Bauchsicht, die Aufsicht und die extreme Aufsicht. Einstellungsperspektiven werden gebraucht um Figuren emotional zu charakterisieren. Die Froschperspektive verleiht der Figur etwas Bedrohliches und die extreme Aufsicht lässt sie klein und schwach wirken. Zusammen mit der mise-en-scène, der Inszenierung, ergeben sich mehrere Bilder die dem Manga

---

<sup>59</sup> Vgl. Pudowkin, 1983, 355

gleichen oder sich davon unterscheiden können.<sup>60</sup> Ob im Falle einer Kopie die gleiche emotionale Wirkung erzeugt wird, wird im Folgenden untersucht.

Der Rezipient kann entscheiden, ob das auf der Leinwand gezeigte Kunstwerk, einer Fantasiearbeit oder von der Vorlage abweicht und einer Neuinterpretation entspricht. Im Vordergrund stehen dabei die Arbeit der Filmmacher und die Entstehung des Films.<sup>61</sup> Es kommen wieder die Fragen auf, welcher Film weicht stark von der Vorlage ab? Welche neuen Interpretationen treten auf? Kommt die Inszenierung der Handlung im Manga gleich? Werden Kameraeinstellungen aus den Zeichnungen übernommen oder komplett verändert?

---

<sup>60</sup> Vgl. Faulstich, Werner (2002): Grundkurs Filmanalyse. Wilhelm Fink Verlag. München, 113 ff.

<sup>61</sup> Vgl. Wende, Waltraud (2011): Filme, die Geschichte(n) erzählen. Filmanalyse als Medienkulturanalyse. Verlag Königshausen & Neumann GmbH. Würzburg, 18 ff.

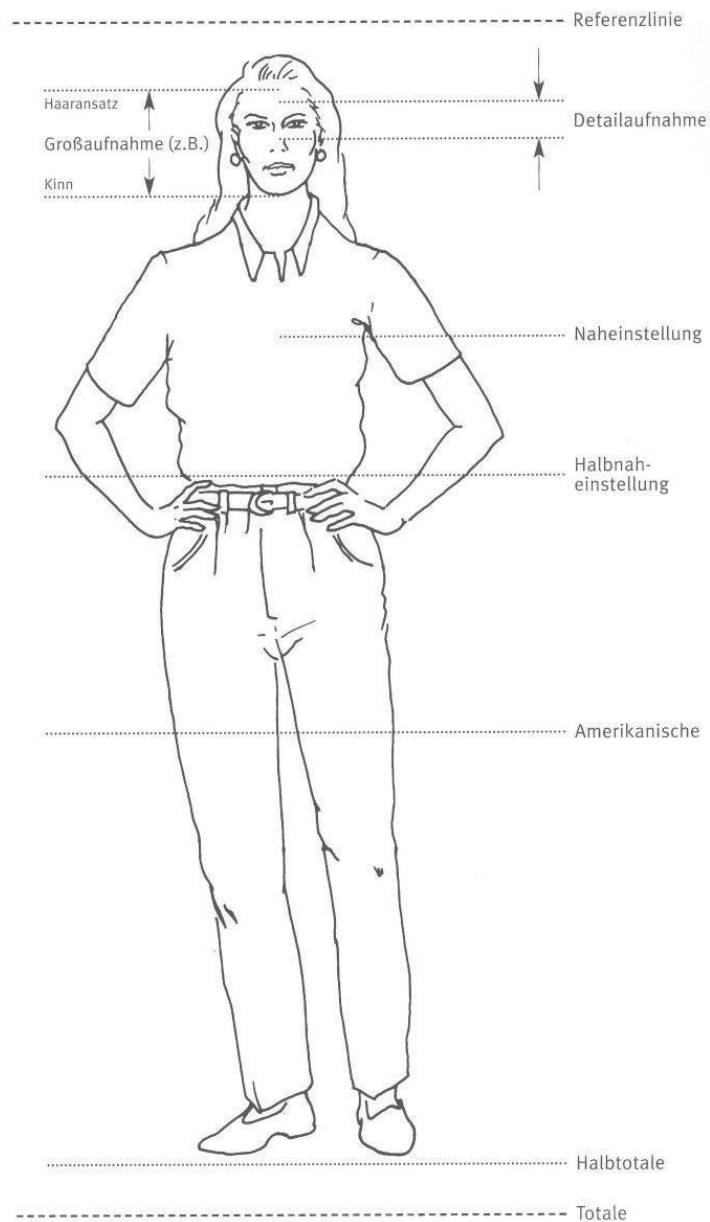


Abbildung 9: Einstellungsgrößen nach Steven D. Katz

Als Grundlage für die verschiedenen Einstellungsgrößen dient die visuelle Einteilung nach Steven D. Katz.

## 4.1 Crying Freeman – Der Sohn des Drachen

*Der Sohn des Drachen* ist der erste Spielfilm vom Regisseur Christophe Gans. Gedreht wurde der Film im Jahr 1994-1995 in Kanada. Christophe entdeckt den Manga 1991, den er von einem Freund aus Little Tokyo in San Francisco geschickt bekommt. Er war immerzu fasziniert von Filmen wie z.B. *Der Samurai*.<sup>62</sup> Der Film *Crying Freeman* war im Jahr 1996 nominiert für den besten Film beim *International Fantasy Film Award* und gewann beim *Sweden Fantastic Film Festival* den Audience Award.<sup>63</sup>

### 4.1.1 Synopsis

Während sie auf einem Hügel von San Francisco malt, wird die junge Emu O'Hara Zeugin eines Mordes an einem japanischen Gangster. Sein Attentäter ist ein junger Schönling mit einer perfekten Eleganz. Mit jedem Mord vergießt er eine Träne. Der jungen Frau entgeht diese Träne der Menschlichkeit nicht. Emu O'Hara, Erbin eines großen Vermögens, fühlt sich seit ihrer Kindheit für den tragischen Tod ihrer Eltern verantwortlich. Zurückgezogen und einsam wartet sie auf ihre Bestrafung. Zurück in Vancouver, die Stadt in der sie residiert, wird Emu ein wichtiger Augenzeuge und die Polizei ist im Streit mit dem Yakuza Chef Shimazaki, dem Vater des ermordeten Gangsters. Der Attentäter wird wegen seiner Tränen Crying Freeman genannt, ein scheinbar unbesiegbare Killer einer geheimen chinesischen Organisation. Emu wird von Inspektor Netah zum Justizgebäude vorgeladen und stürzt dabei in den nächsten Gewaltakt. Bevor Shimazaki in sein Auto flüchtet, erschießt ihn ein maskierter Mann auf offener Straße. Die einzige Person, die den maskierten Attentäter erkennen konnte ist die junge Frau Emu. Es ist der legendäre Freeman. Ihr ist bewusst, dass er kommen wird um sie zu töten und beschließt auf ihn zu warten. Mitten in der Nacht erscheint er und sie bittet ihn, sein Geliebter für diese Nacht zu sein, bevor er sie tötet. Ohne ihr Wissen besiegelt sie ihr Schicksal. Freeman ist unfähig sie zu töten und ist somit von der Hypnose befreit, die ihn zum Killer transformierte. Die Verliebten flüchten gemeinsam und entfachen den Zorn der mysteriösen Arbeitgeber Freemans. Hinzu kommen die neuen Führer des Yakuza Clans, Ryuji Hanada und seine Ehefrau. Sie wollen sich rächen und jagen Freeman und seine Geliebte. Freeman lebt auf einer Insel in Japan unter der Identität eines Töpfers. Der finale Kampf findet dort statt.

---

<sup>62</sup> Vgl. *Crying Freeman – Der Sohn des Drachen*, Broschüre, 3-4

<sup>63</sup> <http://www.imdb.com/title/tt0112750/awards>

#### 4.1.2 Analyse der visuellen Umsetzung

Christophe Gans schafft es die Ausdrucksweise des japanischen Mangas auf eine Filmrolle zu übertragen. Die zeitliche Abfolge, die Montage und die gezeigten Bilder haben eine verblüffende Ähnlichkeit mit dem Manga. Selbst die Figuren scheinen nach dem Vorbild ausgewählt worden zu sein. Die Kameraeinstellungen und die Montage arbeiten nach dem Vorbild. Es sind nur minimale Unterschiede in der Abfolge zu erkennen. Crying Freeman die Zeichentrickserie konnte relativ nah am Manga bleiben da sie eine Serie ist. Christophe Gans konnte das nicht mit dem Spielfilm vereinbaren, sonst wäre eine Länge von mindestens 300 Minuten dabei herausgekommen. Er musste einiges kürzen und den dramaturgischen Bogen verändern. Das offene Ende von *Portrait of a Killer* musste verändert werden, in dem Hino ebenfalls ein Mitglied der 108 Drachen wird und den Namen Fu Chiran bekommt. Im Film sollte es schließlich ein Happy End sein, denn Emu befreit Yo aus seinem Leid und sie beginnen ein neues Leben.<sup>64</sup>

Zu Beginn des Films wird der Handlungsort mit einer weichen Kamerafahrt aus dem Dunkeln ins helle Wohnzimmer der jungen Frau Emu O'Hara eingeführt. Ihre Stimme begleitet uns im Off. Sehr auffällig ist hier die verblüffende Ähnlichkeit mit der Sequenz im Manga. Die junge Frau sitzt mit dem Rücken zu uns gerichtet. Der Bildausschnitt in einer Halbtotale, zeigt uns eine Geburtstagstorte und die Sektflasche im Kübel. Die karierte Holzwand findet sich sogar im Manga wieder (Abb.9). Ein Schnitt auf die schreibende Hand der jungen Frau in einer Großaufnahme folgt. Die Off-Stimme ist schlussfolgernd der Text in ihrem Tagebuch. Die Kamera schwenkt in der Großaufnahme auf das Gesicht der jungen Frau. Sie nimmt ihre Brille ab und blickt direkt in die Kamera und fängt damit den Zuschauer persönlich ein. Eine Überblendung in die nächste Sequenz folgt. In der Handlung kommt dieser Vorgang dem Manga gleich. Ein entscheidender Unterschied ist, dass im nächsten Panel das Portrait des weinenden Killers in verschiedenen Einstellungsgrößen gezeigt wird. Aus einer Totale bis hinein in eine Großaufnahme. Dieser Abschnitt entfällt im Film.

---

<sup>64</sup> <http://www.markdacascos.de/filme/cf/RapidEye.pdf>, 6



Abbildung 10: *Der Sohn des Drachen*, Vergleich Tagebuch

Die Rückblende zeigt die Erinnerung der jungen Frau und führt uns in den Handlungs-ort ein. Eine Kamerafahrt in einer Totalen fährt rückwärts über den Ort ihres Erlebnisses hinter sie und dann über Emu. Der Zuschauer sieht gemeinsam mit ihr die Landschaft und ihr Gemälde und wird von der Idylle vereinnahmt. Ihre Off-Stimme verrät uns, dass sie sich in San Francisco befindet, um sich auszuruhen. Sie steht auf einer erhöhten Aussicht und blickt auf einen See und seine Berge. Doch statt eines Blickes auf den See ist im Manga die Stadt Hong Kong zu sehen. Dieser bildliche Unterschied stört nicht den Handlungsverlauf der noch immer mit dem Manga übereinstimmt. Ein starker Wind weht die Laubblätter an ihr vorbei und die Erwartungen im Zuschauer steigen.

Ein harter Schnitt in ein Waldstück folgt. Eine Verfolgungsjagd wird in einer aktionsreichen Schnittfolge gezeigt. Drei Männer werden von Freeman verfolgt. Die Spannung wird durch die rhythmische Beziehung zwischen den Bildern aufrecht erhalten und gesteigert. Durch die Erhöhung der Schnittfrequenz zwischen den Einstellungen der Verfolgten und des Verfolgers wird dem Zuschauer suggeriert, wie der Verfolger sich seinen Opfern nähert.<sup>65</sup> Die Szenen wechseln von Einstellungen in Zeitlupe und plötzlichen Echtzeiteinstellungen, wie z.B. der Pistolenschuss des Verfolgten. Die Zeitlupe dynamisiert den Handlungsablauf und dramatisiert den physischen Fall des erschos-

---

<sup>65</sup> Vgl. Mikos, Lothar (2008): Film- und Fernsehanalyse. UVK Verlagsgesellschaft mbH. 2. Auflage Konstanz, 223

senen Verfolgten. Hier wird der Versuch unternommen die Starrheit der Bilder im Manga in das filmische zu Übertragen und den Zuschauer tiefer und länger an dem Bild der fallenden Person zu beteiligen. Die Verfolgungsjagd im Manga ist durchweg mit vielen Posen dargestellt. Figuren die instabil in der Luft hängen und durch die Waffe des Freeman zum Fall gebracht wurden.

*„Die Welt des Comics kann großzügig dem Kino ihre Bilder, ihre Figuren, ihre Geschichten ausleihen, jedoch nie jenes Geheimnis, das in der Starrheit des Augenblicks liegt, vergleichbar mit der Unbeweglichkeit eines von der Nadel durchstochenen Schmetterlings.“<sup>66</sup> Federico Fellini*

Federico Fellini bringt es auf den Punkt, dass ein Comic nicht alles hergeben kann. Mit der Zeitlupe wird lediglich versucht sich an diesen einprägsamen Moment der Starrheit anzunähern.

*„... der Reiz einer gekonnt ‚erfaßten‘ Bewegung in einer Zeichnung hängt häufig gerade von diesem Effekt der Zeitlupe ab, nur spielt das Auge des Künstlers hier die Rolle der Zeitlupe.“<sup>67</sup> Wsevelod Pudowkin*

Verlangsamt man eine Aufnahme, so gewinnt sie an Bedeutung und Gewicht. Der Rezipient empfindet den realen Prozess intensiver und wird mit Erstaunen versetzt.<sup>68</sup> Christophe Gans erhöht mit der Verwendung der verschiedenen Tempi den ästhetischen Wert und kreiert eine besondere Atmosphäre. Er versucht dem Lebendigen im Manga gleichzukommen, indem er Momente wählt, die wie die Posen im Manga nicht am Anfang und auch nicht am Ende einer Bewegungskette sind. Ein erschossener Mann, dessen schmerzausdrückendes Gesicht in einer längeren Zeitspanne gezeigt

---

<sup>66</sup> Vgl. Caneppele, Paolo; Krenn, Günter (1999): Film ist Comics. Wahlverwandtschaften zweier Medien ; die Projektionen des Filmstars Louise Brooks in den Comics von John Striebel bis Guido Crepax. Wien: Film Archiv Austria, 17

<sup>67</sup> Vgl. Pudowkin, 1983, 311

<sup>68</sup> Vgl. ebenda, 305-312

wird, verstärkt das Nachempfinden des Rezipienten (Abb.11). Im Anschnitt folgt der Fall seines Kopfes in einen Wassertümpel, ebenfalls in Zeitlupe. Die Kälte der Wassertropfen und noch mehr die des Killers wird spürbar.



*Abbildung 11: Der Sohn des Drachen, Vergleich Attentat*

Es ist zu erwarten, dass diese Verfolgungsjagd in der Nähe der jungen Frau ist und schließlich ist es soweit. Die junge Frau dreht sich von ihrem Gemälde weg und wird in einer dynamischen 180° Kamerafahrt eingefangen. Im Anschnitt fährt die Kamera hoch auf eine höhere Ebene und zeigt die beiden letzten Flüchtenden. Die Schnittgeschwindigkeit steigt und damit auch die Spannung und Erwartungshaltung des Rezipienten. In einer Totalen kommen die beiden Flüchtenden angerannt. Emus Oberkörper ist im rechten Bildrand angeschnitten. Wie im Manga sehen wir aus der Sicht von Emu die Verfolgten. Der Zuschauer wird mit der Figur eingebunden. Es folgt ein leeres Bild, eine offene Bildkomposition. Sie ist im Gegensatz zur geschlossenen Bildkomposition wirklichkeitsgetreuer.<sup>69</sup> Die beiden Verfolgten kommen von links im Bild an und einer

<sup>69</sup> Vgl. Mikos, 2004, 192 ff.



fliegt sofort wieder aus dem rechten offenen Bildrand raus. Er wurde erschossen und fliegt in Zeitlupe wie ein Laubblatt eine Ebene tiefer zu Emu.

Der letzte Überlebende geht auf die Knie und winselt um sein Leben. Beobachtet wird das in einer Halbtotale, die von einer Halbnaheinstellung von dem Gestürzten nach oben zu seinem Komplizen schwenkt. Diese organische Bewegung suggeriert dem Zuschauer es sei die Perspektive von Emu. Sie beobachtet das Geschehen von unten. Diese Sicht lässt sie schwach und klein wirken und verleiht dem Freeman aus der Froschperspektive eine größere Bedeutung. Plötzlich kommt ein harter Schnitt auf eine Detailaufnahme der Augen der jungen Frau Emu. Die Einstellungen erinnern an die alten Western Filme von Sergio Leone. Hier fällt das Augenmerk des Rezipienten allein auf den stechenden, hochkonzentrierten Blick der jungen Frau Emu. Ihr Blick wandert an den oberen rechten Bildrand und im nächsten Schnitt sehen wir aus ihrer Perspektive den glanzvollen Auftritt des Crying Freeman. Die extreme Froschperspektive, gezeigt in einer Halbtotale und einer Halbnaheinstellung, verstärken seinen Auftritt als eiskalten Killer und machen ihn zu einer Bedrohung (Abb.12). Im Manga hingegen ereignet sich alles auf gleicher Ebene. Dieser Unterschied verändert jedoch nicht die Wirkung die der Film und das Manga erzielen. Im Manga fällt die junge Frau schockiert auf die Knie und erzeugt die gleiche Wirkung auf den Zuschauer. Sie wirkt auch hier schwach und klein und blickt hinauf zu Freeman. Ein rein inszenatorischer Unterschied, jedoch mit dem gleichen Einfluss.



Abbildung 12: *Der Sohn des Drachen*, Vergleich Attentat

Im Manga konzentrieren wir uns kurz auf den geschriebenen Text in einer Sprechblase. Im Film hören wir dem winselnden Mann zu. Es geht alles ganz schnell, ein Schuss, ein Treffer. Durch die schnelle Rezeptionszeit im Manga verarbeiten wir die Bilder sehr schnell. Der Freeman erschießt den letzten Überlebenden des Trios, bevor dieser seine versteckte Waffe zücken kann. Folglich wird sein Handeln als Notwehr verstanden und nicht als kaltblütiger Mord wie im Manga. Bevor der letzte Schuss fällt, wird Emu in einer HalbnahEinstellung gefilmt und die Kamera fährt leicht an sie heran. Die Erwartungen, dass bald der letzte Schuss fällt, werden gesteigert und schließlich erfüllt. Nach dem Schuss fließt dem Freeman eine Träne durch sein Gesicht, gezeigt in einer Großaufnahme (Abb.12). Die Identifikationsebene wird verstärkt und der Rezipient sympathisiert mit dem jungen Freeman. Nicht zu verkennen ist dieselbe Wirkung im Manga. Nach einem Blick des Freemans zum linken Bildrand in dieser offenen Bildkomposition, folgt erneut eine Detailaufnahme der stechend, scharf beobachtenden Augen der jungen Frau Emu. Sie wirken sehr konzentriert und keineswegs mit Angst erfüllt. Sie zuckt nicht mal mit der Wimper. Hingegen wirkt die Frau im Manga durch ihre Körperhaltung zerbrechlicher und schwächer.



*Abbildung 13: Der Sohn des Drachen, Vergleich Attentat*

In einer HalbnahEinstellung springt der Freeman auf die Ebene der jungen Frau und die Kamera folgt ihm mit einem Schwenk. Er aktiviert einen Zünder in seiner Waffe und wirft sie weg. Im Manga kommt kein Sprung vor und die Art wie die Waffe zerstört wird ist in beiden Medien anders. Im Manga verwendet er dazu eine explosive Knetmasse,

die er in einer DetailEinstellung an die Waffe knetet. Im Film ist die modernisierte Variante bevorzugt, indem ein präpariertes Magazin aktiviert wird. Abgesehen von der Art ist der Ablauf identisch. Die DetailEinstellung auf die Waffe und der anschließende Wurf in der Halbnaheinstellung ähneln den Zeichnungen. Anders als im Manga geht der Freeman ruhig auf die junge Frau zu. In einer Halbtotale explodiert hinter ihm die Waffe. Die Bedrohung kommt näher. Die Kamera zeigt uns in einer Froschperspektive den Rücken von Emu. Sie steht weit oben am Rand des Abgrunds. Es gibt keinen Ausweg mehr und die Gefahr und Erwartung des Rezipienten steigt. Sie weicht leicht zurück, gezeigt in einer DetailEinstellung auf einen ihrer Schuhe, der gefährlich nah am Abgrund steht. Der Freeman geht langsam auf sie zu, steigt auf einen höheren Stein und der Blick der jungen Frau wandert nach oben. Seine immense Stärke und Präsenz wird nochmal untermauert. Er reicht ihr die Hand und kommt ihr auf diese Weise entgegen. Sie zögert leicht und bewegt ihre Hand in seine Richtung. Eine weiche Überblendung aus einer Halbnaheinstellung der beiden in eine Detailaufnahme der sich berührenden Hände, visualisiert die Sanftheit dieser Berührung.

Besonders auffällig ist der Unterschied in den Einstellungen zum Manga. Die Inszenierung wurde hier bewusst anders gesetzt. Die junge Frau Emu ist frontal häufig zu sehen. Der Freeman wird immer seitlich gezeigt. In einer Großaufnahme stellt er sich mit dem Namen Yo vor. Im Manga erhebt sich Emu aus ihrer hockenden Position und reicht dem Freeman ein Taschentuch damit er sein tränenüberlaufenes Gesicht trockenwischen kann. Sie kommt ihm symbolisch entgegen und weicht nicht zurück. Ein großer Teil der Konversation aus dem Manga fällt weg. Christophe Gans setzt stärker auf Symbole und Atmosphäre. Die Begegnung wird zu einem magischen Moment und schließlich noch mysteriös obendrauf. Der Freeman verschwindet plötzlich. Die junge Frau blickt verschämt nach unten und sobald sich ihr Blick wieder hebt, ist Yo verschwunden. Der Schnitt von einer Großaufnahme der verschämten Emu in eine Halbtotale, in der sie plötzlich alleine dasteht.

In einem harten Schnitt springen wir aus der Rückblende wieder in die Gegenwart und sehen Emu in einer Großaufnahme. Im Vordergrund sind unscharf die brennenden Kerzen ihrer Geburtstagstorte, die sie ausbläst. Es folgt eine Kamerafahrt in einer Halbtotale, in der Emu aufsteht, eine Sektflasche präpariert und dabei auf ein Gemälde zugeht. Ihr Tagebucheintrag, als Off-Stimme, begleitet die dynamische Kamerafahrt, die in der Vogelperspektive endet und sie erneut in einer schwächeren Position da stehen lässt. Schnell folgt eine kurze Detailaufnahme der Sektflasche mit dem knallenden Korken. Die Flüssigkeit spritzt in Zeitlupe auf das Gemälde. Ein exaktes Abbild aus dem Manga. Der Freeman, mit seiner Waffe nach vorne gerichtet, bleibt dabei weiterhin eine Bedrohung besonders mit dem Verhältnis der zuvor gezeigten Vogelperspektive der jungen Frau Emu (Abb.13). Die Montage und die Einstellungsgrößen sind dem Manga gleich. Sie erzielen gemeinsam den gleichen emotionalen Affekt. Der Re-

zipient sympathisiert mit der jungen Frau Emu. Sie erwartet das Kommen des Freeman und damit ihre Befreiung. Ihr Schicksal ist besiegelt und sie akzeptiert es. Nach dem Tod ihrer Eltern war sie 20 Jahre allein. Gefangen und gequält in ihrer Einsamkeit sehnt sie sich nach Freiheit, die sie in ihrem Tod sieht und deshalb keine Angst verspürt. Besonders bemerkbar hat sich das bei ihrer ersten Begegnung mit Yo gemacht. Das letzte Bild dieser Sequenz ist eine Detailsinstellung auf das Auge von Yo, auf dem ein Tropfen des Sekts wie eine Träne hinunterfließt. Ein weinendes Gemälde.



*Abbildung 14: Der Sohn des Drachen, Vergleich Tagebuch*

Die Off-Stimme von Emu verrät uns, dass sie malt was sie fürchtet und gleichzeitig erhofft. Sie baut eine Beziehung zu dem Bild und zu Yo auf. Im Manga sagt sie, dass sie ihn liebt und große Angst hat. Der emotionale Konflikt in ihrem inneren wird preisgegeben. Sie erhofft auf seine Liebe oder den Tod. Es ist in beiden Fällen eine Befreiung aus ihrer Einsamkeit.

## 4.2 Dragon from Russia

Der Film *The Dragon from Russia* wurde von Clarence Fok Yiu-Leung in Hong Kong gedreht und hatte 1990 seine Premiere. Im Jahr 1991 war der Film bei den Hong Kong Film Awards für *Best Action Choreography* nominiert.<sup>70</sup>

### 4.2.1 Synopsis

Die Weisen Yao Long und May Yip leben zusammen mit ihrer Adoptivfamilie, dem Onkel Snooker und seiner Tochter Queenie in Russland. Über die Jahre verlieben sich die Beiden und versprechen sich gegenseitig, dass sie für immer zusammen bleiben werden. Onkel Snooker war ein ehemaliges Mitglied des Geheimbundes der 1000 Drachen und versteckte sich in Russland mit seiner Familie. Es gibt 30 ausgebildete Attentäter, die den Geheimbund verraten haben. Snooker ist als einziger im Besitz einer Liste mit allen Daten zu den einzelnen Verrätern. Der Meister des Todes, das Oberhaupt des Syndikats, findet Snooker. Er nimmt sich die Liste und tötet ihn und seine Tochter Queenie. May überlebt und Yao wird entführt. Er wird einer Gehirnwäsche unterzogen, die seine Erinnerung vollständig auslöscht und erfährt eine Ausbildung zum besten Killer des Syndikats, der fortan den 1000 Drachen dient. Während einer seiner Missionen in Hong Kong wird Yao von seiner Geliebten May gesehen, die noch immer auf der Suche nach ihm ist. Es gehört zu den Regeln der 1000 Drachen jeden Menschen zu töten der das Gesicht eines Attentäters gesehen hat. Yao wird beauftragt May zu töten. Sie erzählt ihm aus der Vergangenheit und deren Beziehung. Yao erinnert sich immer stärker und folgt seinem Herzen. Er weigert sich den strikten Regeln zu folgen. Yao und May sind auf der Flucht vor dem Syndikat. Sie werden immer mehr in die Enge getrieben und Yao sieht nur noch einen Ausweg, er muss sich dem Kampf gegen das Syndikat stellen.

---

<sup>70</sup> Vgl. <http://www.imdb.com/title/tt0099791/>

### 4.2.2 Analyse der visuellen Umsetzung

The Dragon from Russia spielt in Russland, Japan und China und ist in seinen Handlungssträngen nicht besonders übersichtlich. Der Film weicht etwas stärker vom Manga ab. Einige Motive wurden übernommen, jedoch in einen anderen Kontext gesetzt. Von beiden Sequenzen des ersten Teils der Reihe aus *Portrait of a Killer*, fällt in diesem Film die Sequenz der Rückblende weg. Die magische erste Begegnung entfällt und wurde ersetzt. Die Tagebuchsequenz wurde verknüpft mit dem Einbruch in das Haus von May (Emu). Auch wenn nur Motive aufgegriffen wurden, haben dennoch einige Elemente aus dem Manga starke Ähnlichkeiten mit den Kameraeinstellungen im Film.<sup>71</sup>

Der Film beginnt mit der Vorgeschichte des Gallant Dragon (Freeman), noch bevor er von den 1000 Drachen gekidnappt wurde. Besonders hervorstechend sind die vielen Kampfchoreographien, die gefühlt alle 5 Minuten stattfinden. Ab der 56. Minute beginnt die Tagebuchsequenz.

Die Off-Stimme von May erzählt von dem Verlust ihres Geliebten und wird von mehreren Zusammenschnitten der Vergangenheit begleitet. Sie glaubt ihn wiedergesehen zu haben mit der Hoffnung er sei es nicht gewesen. Wie im Manga wurde sie Zeuge eines Mordes mit dem Unterschied, dass sie diesmal das Gesicht des Mörders bereits aus der Vergangenheit kennt. Der Handlungsort, in dem May in ihr Tagebuch schreibt, wird mit einer weichen Kamerafahrt eingeführt. May wird in einer HalbnahEinstellung gezeigt und die Kamera fährt leicht nach links. Es folgt eine Halbtotale in einer leichten Aufsicht. Die Kamera fährt senkrecht nach unten bis sie zum Stillstand kommt. May sitzt auf dem Boden und beendet ihr Schreiben. Keine Sicht auf eine Sektflasche oder eine Geburtstagstorte. Hier wurde lediglich das Motiv des Tagebucheintrags aufgegriffen. Es folgt ein Schnitt in eine Großaufnahme von May. Ihr läuft eine Träne übers Gesicht. Ein Zeichen von Traurigkeit und im Kontext erschließt sich, dass sie lediglich ihren Geliebten vermisst. Im nächsten Schnitt sehen wir den gesamten Raum in einer Halbtotale (Abb.14). Das Feuer im Kamin strahlt Wärme aus. Das Set wirkt keineswegs kalt und einsam wie im Manga. Clarence hat diese Szene neu interpretiert und dargestellt. In der Inszenierung wirkt die Räumlichkeit eher gemütlich als kahl, besonders das Licht gibt dem Raum eine angenehme Wärme. May macht es sich auf dem Boden bequem und erst so richtig heimisch wird es durch das Dekor auf dem Tisch. Eine Kanne Tee und ein paar Tassen.

---

<sup>71</sup> Siehe Crying Freeman, Chapter One, Part 4-6

Das Licht hat eine narrative Funktion und kann bestimmte Stimmungen erzeugen. Clarence wählte eine leichte Low-Key Lichtstimmung d.h. eine dunklere Stimmung. Es ist Nacht und der Zuschauer verbindet mit der Dunkelheit keine negative Bedrohung. Diese schwindet durch das Kaminfeuer. Ein Feuer ist heiß und strahlt Wärme aus. Diese Wärme nimmt der Zuschauer auf und fühlt sich wohl. Das einzige was eine gewisse Kälte ausstrahlt ist das helle Blau hinter den Schiebetüren im Raum, deren Wirkung jedoch abschwächt, da das warme gelb-orange Licht auf die Haut von May scheint.<sup>72</sup>



Abbildung 15: *Dragon from Russia*, Vergleich Tagebuch

May legt ihr Tagebuch beiseite und verlässt den Raum nach hinten raus durch eine Schiebetür. Es folgt eine Naheinstellung und May schließt die Schiebetür. Wir sehen ihre Silhouette und sie zieht ihr Oberteil aus. Dass wir das nicht offen sehen können wie im Manga, liegt an der Tradition von China. Nacktheit wird dort nicht gerne gesehen und ist gegen die Moral. Es folgt ein Schnitt zu einer verschlossenen Tür, die sich plötzlich in Zeitlupe öffnet und ein maskierter Mann hineinspringt. Er landet im Liegestütz leise auf dem Boden. In einer Halbtotale-Kamerafahrt folgen wir dem akrobatischen Yao durch das Wohnzimmer, bis er die Tür zum nächsten Zimmer auftritt. In

<sup>72</sup> Vgl. Mikos, 2008, 208-212



einer Halbtotale aus Froschperspektive knallt die Tür auf und Yao blickt hektisch aus dem oberen Bildrand. Clarence setzt stark auf die akrobatischen Martial Arts Techniken und lässt den Einbruch spektakulär und professioneller darbieten. Im Manga sind die Handlungsstränge anders angeordnet und der Freeman bricht in ein leeres Haus ein und wartet auf die junge Frau.<sup>73</sup> In diesem Film steht May unter der Dusche und bemerkt etwas. In einer Naheinstellung, in einer leichten Aufsicht, guckt sie aus dem rechten Bildrand der offenen Bildkomposition hinaus. Yoa erhebt sich aus seiner gehockten Position und gemeinsam mit seiner Bewegung fährt die Kamera schnell an ihn heran. Es folgt ein Schnitt auf ein Gemälde. Die Kamera fährt direkt darauf zu. Es ist das Abbild von Yao ohne Maske. Die Begegnung mit seinem Bild kommt mit der Handlung im Manga gleich. Der Unterschied zum Manga sind die fehlenden Tränen in seinem Gesicht. Clarence hat den beweinenden Killer komplett vernachlässigt und in keinem Zusammenhang die Wichtigkeit dieser symbolischen Version des inneren und äußeren Konflikts der Figur betont. Es gibt einen kurzen Moment in der 48.Minute, in dem man die Träne des Killers sieht, die aber schwierig in die verschiedenen Handlungsstränge einzuordnen ist. Das Bild befindet sich nämlich in einem Wirrwarr aus vielen verschiedenen Einstellungen und Bildern von verschiedenen Ereignissen.



Abbildung 16: *Dragon from Russia*, Vergleich Tagebuch

---

<sup>73</sup> Siehe *Crying Freeman*, Chapter One, Part 4



Yao ist gekommen um May zu töten und wird mit einem Porträt von ihm konfrontiert. Sein eigenes Ich zielt mit der Waffe auf ihn. Vielleicht ein Symbol dafür, dass er eine Bedrohung für sich selbst ist. Er lebt in einer Lüge und weiß nicht wie er seinem Schicksal enttrinnen kann. Die dynamischen Kamerafahrten verbinden das Gemälde und Yao visuell und stärken die Beziehung des Zuschauers zum Geschehen.

In Zeitlupe läuft May zur offenen Verandatür und sieht nach draußen. Die Kamera fährt in eine Halbtotale langsam auf sie zu. Sie dreht sich um und kommt der Kamera entgegen. Aufgrund der Erwartung, dass bald die Begegnung mit dem Killer erfolgt, steigt die Spannung und mit der Zeitlupe wird die Auflösung weiter hinausgezögert. Im Anschluss folgt ein kleiner Fehler in der Continuity. Als Continuity bezeichnet man den s.g. unsichtbaren Schnitt. Die einzelnen Einstellungen bilden einen Zusammenhang in ihrer Bildfolge.<sup>74</sup> Ist dieser Zusammenhang nicht mehr schlüssig, verliert die Continuity ihre Wirkung und irritiert den Zuschauer. Es bleibt nichts anderes als den Fehler zu akzeptieren und sich erneut auf den Verlauf zu konzentrieren. Continuity-Fehler werten den Film ab und sind damit eine Fehlleistung des Regisseurs. Der Fehler liegt in einer Halbnaheinstellung auf einer verschlossenen Tür, die sich plötzlich öffnet. Eine Tür, die vorhin schon mal geöffnet wurde und immer noch offen sein sollte. Ein Fehler der nicht weitgehend den Handlungsstrang stört, aber trotzdem kurz vor dem Höhepunkt, ein Dorn im Auge ist. Die Kamera fährt in einer Halbnaheinstellung auf May zu. Die Fahrt setzt sich im Anschnitt fort und die Kamera fährt auf Yao zu, der sich hinter einem Gemälderahmen positioniert hat und mit seiner Waffe auf May zielt (Abb.16). Die Dynamik beider Fahrten verbindet die beiden Figuren miteinander. Clarence übernahm das Motiv aus dem Manga. Auch hier kommt Emu aus dem Bad und bemerkt etwas Ungewöhnliches. Sie entdeckt den Freeman hinter dem Rahmen eines Gemäldes. Im Unterschied zum Film hält er ein Messer. Emu erschreckt sich vor dem plötzlichen Auftauchen des Freeman. Er ist schließlich immer noch ein Fremder.<sup>75</sup> May kennt ihren Killer und ehemaligen Geliebten und hat keinen Grund Angst zu haben. Die folgende Konversation zwischen Yao und May ist eine völlig andere als im Manga. Die Handlung unterscheidet sich von der Vorlage. Die Emotionen und Beziehung zwischen den Zuschauern und Figuren ist ebenfalls eine andere. Der Dialog erfolgt in einem Schnitt Wechsel zwischen Naheinstellungen der beiden.

---

<sup>74</sup> Vgl. Heiß. 2011, 125 ff.

<sup>75</sup> Siehe Crying Freeman, Chapter One, Part 4-5



Abbildung 17: *Dragon from Russia, Vergleich Attentat*

Das ist die erste Konversation nachdem Yao sein Gedächtnis verloren hat und der Dialog wird im Schuss-Gegenschuss-Verfahren aneinandergeschnitten.<sup>76</sup> May erkennt ihn trotz seiner Maske und bittet ihn sie abzunehmen, um absolut sicher zu sein. Auf einer HalbnahEinstellung von beiden Schauspielern folgt eine Großaufnahme auf Mays Gesicht. Ihr Blick wandert zu Yao. Er nimmt seine Maske ab und Mays Augen füllen sich mit Tränen. Er ist es und er wird sie jetzt töten. Ein Schnittwechsel zwischen den beiden in einer Großaufnahme dramatisiert die Situation. Clarence setzt die Figuren in einen völlig neuen Konflikt. Im Manga ist eine Kraft zu spüren die die beiden verbindet, ihre Liebe. Yao hingegen ist sehr kalt und will sein Vorhaben in die Tat umsetzen. Der Regisseur Clarence setzt May in eine ausweglose Situation, in der sie versucht Yao dazu zu bringen sich an sie zu erinnern. Sie hat ihren Geliebten endlich nach langer Sehnsucht wieder gefunden und jetzt wird er sie erschießen. Plötzlich fallen Schüsse. In einer Halbtotale splittern die Fensterscheiben durch den Kugelhagel. Yao schießt zurück und flüchtet mit May in Deckung. Schnell wie der Kugelhagel folgt eine Reihe von Schnitten mit Bildern von verwüsteten Tischen und Fenstern. May fällt in Zeitlupe vor den Kamin. Yao kämpft gegen die Eindringlinge und wirft seine Maske, die wie eine Bombe explodiert. Er nimmt sein Messer in den Mund und springt an die Decke und

<sup>76</sup> Vgl. Mikos, 2008, 226 f.

hält sich dort fest (Abb.17). Abgesehen von einer Sache hat Clarence dieses Motiv aus dem Manga übernommen. Bevor die Einbrecher in das Haus gelangen, erfüllt der Freeman der jungen Frau Emu einen letzten Wunsch. Er ging mit ihr ins Bett. Eine sehr leidenschaftliche Szene, die in *Dragon from Russia* komplett weggelassen wurde.<sup>77</sup> Wie schon einmal erwähnt hängt das mit den Traditionen in China zusammen. Der Freeman bemerkt die Einbrecher und wartet auf einem Türrahmen mit einem Messer.

Mit einem Sprung hängt Yao an der Decke und wartet auf den ersten Feind. Die Einstellungsgröße und Perspektive unterscheiden sich vom Manga. Im Film sehen wir ihn aus der Froschperspektive. Der Feind erscheint unter Yao. Sein spektakulärer Sprung geht leider in einem Gewitter aus Schnitten unter. Er fällt und tötet den ersten Feind in der Luft und wirft das Messer mit einer Umdrehung in die Richtung des Nächsten. Er trifft. Clarence hat den Freeman aus dem Manga genommen und ihn zu einem extrem akrobatischen Kämpfer umgeformt. Für den Zuschauer erscheint die Angriffsart sehr realitätsfremd. Die Identifikationsebene ist damit gebrochen und die Szene dient allein zur Unterhaltung und verblüfft vielleicht den Einen oder Anderen.



Abbildung 18: *Dragon from Russia*, Vergleich Attentat

---

<sup>77</sup> Siehe Crying Freeman, Chapter one, Part 6

Im Gegensatz zum Film hat der Leser im Manga die Möglichkeit sich in die Lage der Figur des Freeman zu versetzen. Sich auf einen Türrahmen stellen und hinunterspringen kann man sich leichter vorstellen, als rückwärts an die Decke zu springen und sich dann mit mehreren Drehungen wieder fallen zu lassen. Der Angriff auf die Einbrecher wirkt realitätsnäher.

Yao springt in Zeitlupe hinter das Sofa und geht in Deckung. Der dritte Feind schießt auf ihn in Echtzeit. Ein Wechsel der Tempi zwischen den verschiedenen Einstellungen und Perspektiven dynamisieren den schnellen Ablauf der Handlung. Komischerweise liegt May ungedeckt vor dem Kamin und wird kein einziges Mal getroffen. Hier liegt ein Fehler im logischen Zusammenhang in der Montage und Inszenierung. Die Szene wirkt weiterhin realitätsfremd. Im Manga hingegen wird Emu von dem Kugelhagel erwischt. Der Freeman geht hinter einer Leiche in Deckung und Emu liegt ungeschützt auf dem Bett.<sup>78</sup> Der Regisseur Clarence veränderte den Erzählstrang und ließ May vorerst unbeschadet davonkommen.

In Zeitlupe schwingt sich der Komplize von Yao vom Dach an der Verandatür herunter und erschießt den letzten Feind. Die Einstellungsgrößen auf die Feinde sind durchgehend immer weit entfernt. Die Gesichter sind wegen der kurzen Bilder und Halbtotaleinstellungen schwer zu erkennen. Detaileinstellungen wurden höchstens für Treffer am Körper verwendet. Der Regisseur Clarence gibt den Einbrechern bewusst keinen bedeutsamen Wert. Sie sind simple Handlanger, die mal eben im Weg stehen und beiseite geschafft werden müssen. Im Manga führen der letzte Feind und der Freeman noch eine kurze Konversation. Die Einstellungsgrößen in den Panels liegen viel näher an dem Feind und intensivieren das Erlebnis des Lesers in der Situation. Ein weiterer Spannungsbogen, der in dem Film leider nicht vorkommt.

May wird in einer Halbnaheinstellung von einem Kameraschwenk begleitet, wie sie in die Arme von Yao rennt. Hinter ihr steht der Komplize und schießt ihr in den Rücken und nochmal von vorne in die Brust. Der Komplize verschwindet und kommt mit einem Flammenwerfer zurück und flammt über die Köpfe der Beiden hinweg. Die Schnittfolge wirkt etwas irritierend. Durch einen Wechsel verschiedener Einstellungsgrößen und Perspektiven fällt die räumliche Orientierung schwer. Mit näherem Blick lässt sich diese Irritation erklären. Die Bilder wurden in verschiedenen Räumen gefilmt. May und Yao müssen sich vor den Flammen schützen und springen auf den Boden. Dieses Bild ist plötzlich in einem ganz anderen Raum. Die Bezugspunkte zu dem vorherigen Raum

---

<sup>78</sup> Siehe *Crying Freeman*, Chapter One, Part 6

fehlen plötzlich. Die Flamme erstreckt sich bis in den zweiten Raum und verbrennt alles auf dem Weg, sogar das Bild von Yao ist verschwunden. Im letzten Bild steht Yao mit May in seinen Armen auf und hinter ihm erscheint wieder das brennende Gemälde. Das Porträt, das in der Bildfolge zuvor nicht da stand. Der Zuschauer wird hier unbewusst verwirrt. Die Länge der Einstellungsgrößen ist in der Montage zu kurz, um mit einem Blick den Grund für seine Irritation zu erkennen. Nur der genauere Blick lässt eine Erklärung zu.



Abbildung 19: *Dragon from Russia*, Vergleich Attentat

Clarence bedient sich im Manga dem Motiv der verletzten Frau, die von ihrem Retter hinausgetragen wird. In der Bildkomposition im Manga fehlt das brennende Gemälde im Hintergrund.<sup>79</sup> Yao tötet May nicht und richtet sich gegen sein Schicksal. Er verstößt gegen die Regeln der 1000 Drachen und macht sie sich das Syndikat damit zum Feind. Clarence wollte mit dem brennenden Gemälde diesen Wendepunkt der Geschichte symbolisch verstärken. Das brennende Porträt des bedrohenden Yao steht für die Vernichtung seines alten Daseins als Killer und den Aufbruch in ein neues Leben mit Hilfe seiner ehemaligen Geliebten May.

---

<sup>79</sup> Siehe Crying Freeman, Chapter One, Part 6

## 4.3 **Killer's Romance**

Der Film *Killer's Romance* ist eine Hong Kong Produktion von Regisseur Philip Ko und wurde 1990 in London gedreht.<sup>80</sup>

### 4.3.1 **Synopsis**

Der Adoptivvater von Yo der japansichen Yamada Bande wurde ermordet. Er weigerte sich mit den chinesischen Triaden in den Drogenhandel in London einzusteigen und wurde folglich getötet. Yo begibt sich auf einen Rachefeldzug und tötet die Anführer der chinesischen Bande. Auf seinem Weg begegnet er der jungen Frau Emu. Sie wird Zeugin eines seiner Attentate und fotografiert zufällig sein Gesicht. Yo findet sie und die beiden verlieben sich. Chan Ben (Philip Ko), der Mörder von Yos Adoptivvater, übernimmt die Führung der chinesischen Mafia. Sein Ziel ist der Tod von Yo und ein Bündnis zwischen der japanischen und chinesischen Mafia. Emu wurde als Geisel genommen und Yo eilt ihr zur Rettung. Er muss erkennen, dass seine Feinde bis in die eigenen Reihen reichen. Yoshikawa ,ein ehemaliger Diener seines Adoptivvaters, benutzt die Wut von Yo um die Anführer der chinesischen Triaden aus dem Weg zu schaffen. Der Drogenhandel in London steht damit unter seiner alleinigen Macht, doch Yo steht noch im Weg.

---

<sup>80</sup> <http://www.imdb.com/title/tt0101016/>



### 4.3.2 Analyse der visuellen Umsetzung

Das DVD-Cover schmückt sich mit dem Titel *Crying Freeman – Das Original*, obwohl Philip für sein Werk lediglich ein paar Motive aus dem Manga verwendet und viele Neuinterpretationen hinzufügt. Die Tagebuchsequenz ist in zwei Teile geteilt. Das Stück, das am Anfang gezeigt wird ist auch das Ende. Emu erzählt von ihrem Erlebnis und ihrer Begegnung mit Yo. Wie im Manga erzählt die Off-Stimme den geschriebenen Text im Tagebuch.

Der Handlungsort wird mit einer statischen Totale einer Landstraße eingeführt. Es folgt ein Schnitt auf eine Halbtotale, in der die junge Frau Emu in einem Rollstuhl sitzt und ein grelles Licht ihr entgegen scheint. Die Kamera ist hinter ihr in einer leichten Froschperspektive positioniert. Im Folgenden kommt eine leichte Kamerafahrt in einer Halbnaheinstellung von vorne auf sie zu. Emu beginnt zu schreiben (Abb. 19). Es folgt ein Schnitt auf eine Detail Einstellung auf ihr Tagebuch mit ihrer Hand. Ihre Off-Stimme erzählt von ihrer Begegnung mit Yo und ihrer Sehnsucht nach ihm. Anders als im Manga erwartet Emu in diesem Abschnitt nicht ihren Tod, sondern steht schon in einer guten Beziehung zu Yo. Die Einführung wirkt neben dem Manga stumpf und flach. Die Bilder wirken einfallslos und das Set ist unpassend gewählt und ausgeleuchtet. Im Manga wird die Einsamkeit und Kälte des Raumes allein durch die Beleuchtung deutlich. In *Killer's Romance* werden dem Zuschauer, weniger auf bildlicher, sondern mehr auf textlicher Ebene, die Emotionen der jungen Frau nahegelegt.



Abbildung 20: *Killer's Romance*, Vergleich Tagebuch

Abgesehen von dem grauen regnerischen Wetter in London, wirkt die Raumbelichtung im Wohnzimmer relativ geschmacklos. Die Farben der Bilder wirken insgesamt relativ matt und entsättigt. Philip versucht der Traurigkeit im Manga auf seiner Art gleichzukommen.

Im nächsten Bild liegt die Schärfe auf Wassertropfen an einer Fensterscheibe. Die Schärfe wird gezogen und der Fokus geht auf Emu in einer HalbnahEinstellung. Sie hebt ein Foto vor ihr Gesicht und betrachtet es. Das folgende Bild ist eine geschlossene Bildkomposition. Emus Kopf wird mit ihren Schultern am rechten Bildrand angeschnitten. Das Foto, dass sie betrachtet steht somit im Vordergrund und der Zuschauer wird in die Geschichte eingebunden, da er aus der subjektiven Perspektive von Emu das Bild betrachten kann. Durch die leichte Unschärfe Emus fällt das Augenmerk auf das Foto von ihrem Geliebten Yo (Abb.20).



Abbildung 21: *Killer's Romance*, Vergleich Tagebuch

Der Regisseur Philip entscheidet sich gegen den Manga und nimmt statt eines Porträts ein Foto von dem Killer. Yo wird in *Killer's Romance* allein von Rachelüsten geleitet und ihm kullern nach einem Mord keine Tränen über sein Gesicht. Philip greift einige Motive auf, verändert jedoch die Figuren und die Handlungsstränge. Übrig bleiben ein paar Einstellungen und Montageformen, die eine gewisse Ähnlichkeit mit der Vorlage haben.



Die Rückblendensequenz des Mangas hat Philip teilweise übernommen, jedoch in einen anderen Kontext gesetzt. Sie findet sich ca. in der 21. Minute. Der Handlungsort ist ein Park mit einem See. Er wird eingeführt mit einer statischen Totalen auf den See und seine Umgebung. Es folgt ein Kameraschwenk auf fliegende Vögel in einer Halbtotale. Die ersten Personen werden eingeführt. Ein älterer Herr wird von einer Frau mit einem auffälligen Krankenschwesternhut in einem Rollstuhl auf die Kamera zugeschoben. Ein junger Mann in einem Anzug hält einen Regenschirm über seinen Kopf und ein Weiterer begleitet die Gruppe. Ein kleiner Junge läuft der Kamera entgegen und verscheucht die Vögel auf dem Gehweg. Der Anfang der Sequenz hat mit dem Manga nichts gemein. Die Figuren sind andere und der Bezug zu ihnen wird mit den weiten Einstellungsgrößen auf Distanz gehalten. Der Regisseur Philip Ko verhindert mit dieser Distanz eine Empathie zwischen Zuschauer und Figuren.<sup>81</sup>

Das nächste Bild ist ein Kameraschwenk, der Emu mit einer Halbtotale begleitet. Ihre Figur wird ebenfalls eingeführt und die Distanz zu ihr ist hier deutlich näher. Der Zuschauer ist mit ihr vertrauter. In einer Halbtotale folgt ein Eichhörnchen, welches Emu im nächsten Bild fotografiert. Es folgt ein Bild in einer Halbtotale, damit deutlich wird, dass sich die Gruppe und Emu nicht weit weg voneinander befinden. Die Gruppe geht rechts an der Kamera vorbei. Emu kommt vom rechten Bildrand an den Zaun des Parks und geht in die Hocke um zu fotografieren. Die Schärfeverlagerung geht von der Gruppe auf Emu (Abb. 21). Mithilfe von Schärfeverlagerungen kann die Physiologie der menschlichen Wahrnehmung nachgeahmt werden. Um einen Gegenstand oder eine Person klar zu sehen, müssen wir den Blick auf sie fokussieren, dabei wird das Objekt scharf. Der Regisseur kann somit entscheiden was der Zuschauer sehen soll und was nicht. In diesem Fall ist unscharf, was der Zuschauer im Moment nicht direkt ansehen soll.<sup>82</sup>

---

<sup>81</sup> Vgl. Mikos, 2008, 176 f.

<sup>82</sup> Vgl. Monaco, 2006, 156 f.



*Abbildung 22: Killer's Romance, Vergleich Attentat*

Der nächste Bildschnitt erfolgt im Film relativ schnell. Die Gruppe bewegt sich in einer Halbtotale in die Richtung eines Flusses und einer der jungen Begleiter zündet dem alten Herrn im Rollstuhl eine Zigarette an. Völlig unerwartet taucht ein Oberkörper in Zeitlupe am linken Bildrand auf und hebt eine Waffe (Abb. 22). Der Spannungsbogen wird damit gestreckt. Es folgt ein kurzes Bild mit dem Kopf des alten Herrn und Yo im Hintergrund. Er schießt und der alte Herr schwingt seinen Kopf extrem schnell zum rechten Bildrand. Emu hört den Schuss, schreckt auf und dreht sich um. Dabei macht sie ein zufälliges Foto von Yo (Abb.23). Im Film ist das ein Standbild und ein klicken-des Geräusch. Die Kamera zoomt schnell an Yo heran und plötzlich bleibt das Bild stehen. Irritierend ist der Unterschied zu dem eigentlichen Schnappschuss von Yo (siehe Abb.20). Auf diesem Foto zielt er mit seiner Waffe genau in die Kamera. In dem Bild beim Attentat zielt er an der Kamera vorbei. Philip wollte das Standbild nur symbolisch nutzen um den Moment des geschossenen Fotos hervorzuheben. Es ist schwierig sich räumlich zu orientieren, da in den schnellen Schnittfolgen und der engen Einstellungsgrößen die räumlichen Bezugspunkte fehlen. Damit wird nicht deutlich, ob er bemerkt hat das Emu ein Foto von ihm geschossen hat. Hinzu kommt, dass es unlogisch wäre wenn sie direkt vor ihm steht, denn in den vorangegangenen Bildern des Attentats war sie nicht einmal in der Nähe.



Abbildung 23: *Killer's Romance*, Vergleich *Attentat*

Der Zuschauer stößt an seine Wahrnehmungsgrenzen. Für einen ungestörten Ablauf in den Handlungssträngen müssen die grafischen, rhythmischen, räumlichen und zeitlichen Beziehungen in den Bildübergängen logisch miteinander verknüpft sein.<sup>83</sup> Die räumlichen Beziehungen zwischen den Bildern scheinen in diesem Abschnitt nicht schlüssig. Durch Achsensprünge wird die räumliche Orientierung des Zuschauers einmal komplett umgeworfen und durch die engen Einstellungsgrößen fehlt ein Überblick über Ort und Positionen der Figuren. Es ist für eine Orientierung im Raum von hoher Wichtigkeit die Handlungsachse zu beachten. Das ist eine imaginäre Linie zwischen den Figuren, die Blickachse. Wird diese Achse übersprungen ist der Zuschauer desorientiert, denn sein Raumbild wird komplett umgeworfen.<sup>84</sup> Die Frage, die sich stellt: Ist das Absicht? Wenn ja, dann hat sich Philip Ko dafür entschieden, den Zuschauer zum kognitiven Denken zu zwingen. Er überlässt dem Zuschauer die Entscheidung die Bildgefüge zu erweitern und die Handlungsstränge in einen logischen Zusammenhang zu bringen. Viele Honkong-Actionfilme arbeiten nach dieser Methode. Seit dem Jahr

---

<sup>83</sup> Vgl. Mikos, 2008, 222

<sup>84</sup> Vgl. Faulstich, 2002, 122 ff.

1910 wird nach der konstruktiven Montage geschnitten. Der Zuschauer wird gefordert und dadurch wird seine Aufmerksamkeit erhöht.<sup>85</sup>



*Abbildung 24: Killer's Romance, Vergleich Attentat*

Der alte Mann rast mit dem Rollstuhl in den Fluss. In einer Halbtotale rollt er von rechts nach links in den Fluss. Im folgenden Bild laufen die Begleiter hinterher und versuchen den Rollstuhl abzufangen. Erneut ein Achsensprung. In einer Halbtotale und einem Zoom kommt ein Auto angerast. In einer Naheinstellung bemerkt Yo das Auto und rennt aus der Großaufnahme in eine Halbnaheinstellung zum Auto. Es folgt eine kurze Nahaufnahme der Krankenschwester, die in einer Halbtotale zum Fluss rennt und zur Hilfe eilt. Das Auto fährt los und die jungen Männer rennen weg. Das letzte Bild dieser Sequenz ist eine Großaufnahme von Emu.

Es stellt sich nur eine Frage. Wer war der kleine Junge und wo war er während des Mordes? Eine Frage, die im gesamten Film keine Antwort findet.

---

<sup>85</sup> Vgl. Mikos, 2008, 224

## 5 Vergleich der drei Filme

Ein Manga, eine Inspiration, eine ergreifende Geschichte, die es geschafft hat Menschen zu bewegen sie zu verfilmen und das bis jetzt insgesamt dreimal. *Crying Freeman – Der Sohn des Drachen*, *Dragon from Russia* und *Killer's Romance* sind drei völlig unterschiedliche Filme, bauen jedoch auf dem gleichen Manga auf.

Christophe Gans erzielte mit seinem Film *Der Sohn des Drachen* einen großen Kassenerfolg in seinem Heimatland Frankreich.<sup>86</sup> Der Film beherrschte wochenlang die Charts. Was ihn dazu gebracht hat diesen Film zu drehen verrät er in einem Interview.

*„J’ai adoré la première séquence où la jeune femme a le coup de foudre pour ce tueur.”<sup>87</sup> Christophe Gans*

Christophe Gans liebte die erste Sequenz, wo diese Frau sich Hals über Kopf in den Killer verliebt.

Der Filmdienst berichtet, Gans hat es geschafft „die Ausdrucksweise des japanischen Mangas aufs Zelluloid übertragen zu haben.“<sup>88</sup> „Unter der Regie von Christophe Gans vollzieht sich ein Kampfkunst-Spektakel mit exzellenter Choreographie und Mut zum Exzeß.“<sup>89</sup> „Crying Freeman ist ein actionreicher, schneller, auf den Hochglanz der Neunziger geschliffener, leichtverdaulicher Manga-Mythos: Schick und von hohem Unterhaltungswert. Eine gelungene Comic-Verfilmung.“<sup>90</sup>

Was macht seine Verfilmung so erfolgreich und wie stehen die anderen beiden Filme da? Was macht die Verfilmung dann gut? Wenn man sich an die Vorlage hält und den Bildern im Manga gleichkommt? Oder führt eine Eigeninterpretation dazu, dass die Verfilmung alleinstehend eine gute Figur macht? Mittlerweile lassen sich die Filme in

---

<sup>86</sup> <http://www.markdacascos.de/filme/cf/RapidEye.pdf>, 1

<sup>87</sup> Crying Freeman, DVD-Broschüre, 6

<sup>88</sup> Vgl. Lederle, Josef (1997): Crying Freeman. Filmdienst, 24 f.

<sup>89</sup> Vgl. Noack, Frank (01.08.1996): Liebestod auf dem Klo. Der Tagesspiegel. Metropol-Gesellschaft-Gegr. 1926. Büro für Pressebeobachtung. Berlin

<sup>90</sup> Vgl. Zuber, Matthias (13.08.1996): Mörderische Tanzeinlagen. Die Berliner Zeitung. Metropol-Gesellschaft-Gegr. 1926. Büro für Pressebeobachtung. Berlin

mehreren Aspekten trennen und zwar in die Handlung, die Figuren und die Bilder. Im folgenden werden diese Aspekte der drei Filme miteinander verglichen.

Große Regisseure machen keine Hommagen, sondern stehlen, soll Quentin Tarantino einmal behauptet haben. In diesem Fall liegt Christophe Gans ganz weit vorne. Seine Adaption baut am stärksten auf dem Manga auf. Klauen kann jeder, aber das geklaute zu einem homogenen Erzählfluss zusammenzufügen ist eine Kunst für sich, die offenbar nicht jeder beherrscht.

*Dragon from Russia* und *Killer's Romance* sind zwei Hongkong-Produktionen und wurden auch a la Hongkong gedreht. Sie legen keinen Wert auf eine überschaubare Actionsequenz, sondern wuseln die Einstellungen wild durcheinander.<sup>91</sup> Besonders auffällig ist das Schauspiel der Chinesen. Ihre Rollen wirken oft stark überspielt und sie versuchen nicht den Akt des Spiels unauffällig durch den Film zu tragen wie westliche Produktionen. Das machen die Schauspieler jedoch bewusst. Sie distanzieren den Zuschauer von der Figur, damit er sich nicht zu stark mit ihr identifiziert. Er soll einen objektiven Blick auf den Film behalten.<sup>92</sup> Bei einem Manga wie *Crying Freeman* spielt nicht nur die Identifikationsebene eine große Rolle, sondern auch die Empathie. Gans versucht mit jeder Einstellung den Zuschauer emotional in das Geschehen einzubinden und dafür nutzt er jedes filmische Mittel für eine symbolische Überhöhung. Dazu zählen die dynamischen Kamerafahrten, die Zeitlupensequenzen und insbesondere die Lichtstimmung.

Clarence Foks *Dragon from Russia* hat den Schwerpunkt auf die actionreichen Kampfszenen gelegt, die exzellent umgesetzt wurden, jedoch die Montage ein Desaster war. Viel zu viele Schnitte ließen es nicht zu, die besonderen akrobatischen Bewegungen zu genießen. Inhaltlich hat der Film viele Motive aus dem Manga übernommen, jedoch sie mit anderen Handlungssträngen kombiniert, sodass man sich über weite Strecken nicht mehr orientieren kann. Seriosität und Humor überschneiden sich und geben dem Film den Ausdruck einer Naivität. Man könnte das schon fast bestätigen, wenn man bedenkt, dass aus den 108 Drachen in der englischen Version 800 wurden und man in der deutschen Synchronisation sie gleich auf 1000 aufrundete.

Die drei Filme erzählen in ihren Wurzeln die gleiche Geschichte. Ein Mann und eine Frau verlieben sich. Gewisse Umstände lassen ihre Liebe nicht zu, gegen die sie ankämpfen müssen. Diese Umstände machen die drei Filme unterschiedlich. *In Der Sohn*

---

<sup>91</sup> Vgl. Mikos, 2008, 224

<sup>92</sup> Vgl. Brunner, 2012, 149

des *Drachen* ist es der Kampf von Yo mit sich selbst und seiner Organisation. In *Dragon from Russia* kämpft Yao um das Wiedererlangen seines Gedächtnisses und muss ebenfalls gegen seine Organisation kämpfen. In *Killer's Romance* ist es ein Rachefeldzug, der ihn zu seiner Freiheit führt.

Bei einem Vergleich zwischen Gans und Ko, steht *Der Sohn des Drachen* mit Abstand weiter vorne. Gans übernimmt den Freeman in vollen Zügen aus dem Manga und mystifiziert sein Auftreten, wohingegen Ko seinen Killer auf einen Rachefeldzug schickt und mit billigen Flashbacks versucht, ihm einen emotionalen Hintergrund zu verpassen. Die Beziehung zwischen Yo und seinem verstorbenen Vater ist bei ihm sehr schwach dargestellt und hinterlässt ein dumpfes Bild. Der Name Freeman fehlt und die Liebesgeschichte zwischen Yo und Emu wirkt hier nur nebensächlich, wobei das den Manga doch erst ausmacht. Trotz allem unterscheiden sich die Filme in ihrer Handlung nicht so extrem, wie es den Anschein hat. Die Ereignisse wie z.B. die erste Begegnung, der ständige Begleiter und die Liebe überschneiden sich, jedoch unterscheiden sie sich in ihrer Inszenierung und der Qualität. Im optischen Bereich kommt Ko gegen die magischen Bilder von Gans nicht an. Uninspirierte Bilder, keine Energie und ein Chaos in der Montage schwächen seinen Film in massivem Maße. Honkong-Produktionen werden gerne wegen deren Actionsequenzen gesehen, doch noch nicht einmal hier kann Ko überzeugen. Die Kampfchoreographien sind im Vergleich mit *Dragon from Russia* nicht gut inszeniert. In der Luft schwingende Kämpfer, die mehrere Meter weit fliegen und sich gegenseitig mit spektakulären Tritten und Schlägen bekämpfen, erfüllen die Erwartungen an eine Hongkong-Produktion. *Killer's Romance* ist sehr simpel gehalten und baut keine Spannung auf. Die Actionszenen passieren schnell und unspektakulär. Die einzige Sequenz, die ein wenig mithalten, ist ein Blutspektakel am Ende. Die Bildqualität ist im Vergleich zu den anderen Filmen schlecht. Viele Momente stören den Erzählfluss. Unscharfe Bilder, Verwirrung durch eine ungeschickte Montage und ausgewaschene schwache Farben wirken insgesamt flach und ermüdend. Philip Ko interpretiert den Manga neu und entfernt die theatrale Überhöhung der Actionszenen und die emotionale Beziehung zwischen den Bildern und Figuren. Das magische im Manga geht in seinem Film völlig verloren.

*Dragon from Russia* kommt dem viel näher. Allein die ausgereiften Kampfchoreografien werten den Film noch einmal auf. Was den Film aber in seiner Interpretation die seriöse und magische Stimmung aus dem Manga verdrängt, sind die humoristischen Momente, die den Zuschauer von der Geschichte distanzieren sollen. Er wirkt übertrieben und albern. Trennen wir uns jedoch von der Vorlage, passen diese Inszenierungen und wirken nicht störend. Sie wirken sogar positiv und entlocken das eine oder andere Lächeln. In der Interpretation des Mangas zieht *Dragon from Russia* eindeutig den Kürzeren. In *Der Sohn des Drachen* kämpft der Freeman durchgehen mit seinen Gewissensbissen und in der Interpretation von Clarence zieht sich das erst in der zwei-

ten Hälfte des Films bis zum Ende durch. Die erste Hälfte ist gefüllt mit Komik, die schlecht mit den brutalen Actionsequenzen zusammenpasst. Hinzu kommt eine flach wirkende Ausbildung von Yao zum Killer. Die Namen wurden nicht übernommen und der Sinn des Namens Crying Freeman wurde komplett verfälscht, indem Yao nicht wirklich nach einem Mord weint und Gallant Dragon genannt wird. Die zweite Hälfte ähnelt stärker der Inszenierung von Gans und damit der Manga-Vorlage. Schade ist die Zerstückelung der vielen Kampfchoreografien in der Montage. Kurze Bilder und schnelle Schnitt verwirren den Zuschauer. Die Handlungsstränge lassen sich nur erkennen, wenn man zuvor dem Manga gelesen hat oder die Verfilmung von Gans gesehen hat. Ohne gewisse Vorkenntnisse ist es schwierig gewisse Motivationen oder auch Wendepunkte schlüssig zu erkennen.



## 6 Fazit

Es konnte festgestellt werden, dass alle drei Interpretationen des Mangas unterschiedlich sind. Grundlegend ließ sich Christophe Gans am stärksten von den Bildern im Manga beeinflussen. Er verließ die Handlung nicht und erzählte sie in der exakt gleichen zeitlichen Reihenfolge. Er entfernte sich nicht von dem Manga. Seine Kreativität baute er stärker auf seine Bilder und deren Ästhetik. Clarence konzentrierte sich auf actionreiche Martial Arts Szenen und griff ein paar Motive aus dem Manga auf. Philip interpretierte den Manga komplett neu und baute viele Teile um und fügte neue Handlungsstränge hinzu.

Welche Mangaverfilmung ist die beste und warum? *Der Sohn des Drachen* ist automatisch auf einer höheren Ebene, wegen seiner weichen ungestörten Montage und logischen Handlungsstränge. Der Zusammenhang zwischen den verschiedenen Bildern ist klar. Die beiden anderen Filme haben in der Hinsicht kläglich versagt. Man stelle sich vor es gäbe keine Manga Vorlage, selbst dann haben die älteren Verfilmungen keine Chance.

Letzten Endes liegt es im Auge des Betrachters, zu entscheiden, wann eine Verfilmung gut oder schlecht ist. Die westliche Form der Filmproduktion unterscheidet sich von der chinesischen Filmkultur. Für westliche Zuschauer mag die eine oder andere Hongkong-Produktion gewöhnungsbedürftig sein und für den Chinesen ein Super-Hit.

Vergleichen wir eine Romanverfilmung mit einer Mangaverfilmung, lässt sich folgendes feststellen. Fans, die sich eine Romanverfilmung im Kino ansehen, werden meist enttäuscht sein, weil sie sich den Film ganz anderes vorgestellt haben. Die Betonung liegt hier auf „ganz anders vorgestellt haben“. Jeder Mensch entwickelt mit der Zeit seine eigene Fantasie. Wörter, die bestimmte Handlungen, Bilder, Gebäude, Räume oder Gefühle beschreiben, interpretiert jeder Leser anderes. Das hängt von seinen Erfahrungen ab, die er in seinem Leben gesammelt hat. Nehmen wir beispielsweise das Wort *Herz*, kann sich auf viele verschiedene konnotative Bedeutungen erstrecken wie Liebe, Güte, das Leben, Wärme, Geborgenheit etc. Deshalb entspricht die Interpretation des Regisseurs vielleicht nicht den Vorstellungen des Lesers, worauf der den Film abwertet, weil er angeblich ganz anders als die Romanvorlage ist. Viel einfacher macht es hier aber ein Manga. Fans, die sich im Kino eine Mangaverfilmung ansehen, werden leichter zu überzeugen sein als ein Romanfanpublikum. Sie kennen die Bilder und die Figuren, deren Intentionen und Emotionen durch die leichte Bildsprache des Comics. Um dieses Publikum zufrieden zu stellen, braucht ein Regisseur hier nichts weiter zu tun, als sich so nah wie möglich an die Bilder und die Figuren der Vorlage zu halten.

Hier stellt sich aber nun die Frage: Was passiert mit dem kreativen Prozess? Verfilmen wir einen Roman müssen wir die Bilder in unserem Kopf aufbauen, sie in ein Storyboard zeichnen und entsprechende Drehorte finden, die unserer Fantasie entsprechen. Gans musste sich ganz an die Bilder des Zeichners Ryoichi Ikegami halten, dessen Arbeit die eigentliche kreative war. Gans hat also im Vergleich in seinem kreativen Prozess weniger zu vorzuweisen, als seine Vorgänger Philip Ko und Clarence Fok Yiu-leung.

*„Wir wissen (selbst wenn wir uns nicht oft bewußt daran erinnern), daß ein Filmemacher bestimmte Entscheidungen getroffen hat: Die Rose ist aus einem bestimmten Winkel gefilmt, die Kamera bewegt sich oder bewegt sich nicht, die Farbe ist leuchtend oder stumpf, die Rose frisch oder welk, die Dornen sichtbar oder versteckt, der Hintergrund klar (so daß die Rose im Zusammenhang gesehen wird) oder verwischt (so daß sie isoliert erscheint), die Aufnahmedauer ist lang oder kurz und so weiter.“<sup>93</sup> James Monaco*

Anhand dieser Entscheidungen lässt sich herausfiltern, dass die Hongkong-Produktionen neuentwickelte Ideen sind. Sie greifen einige Motive aus dem Manga auf. Diese verbinden sie mit ihren eigenen Interpretationen und Umsetzungsideen. Leider scheint das Handwerk der beiden Regisseure nicht ganz ausgeprägt. Die Geschichte zu übernehmen und sie in einen logischen und flüssigen Zusammenhang zu bringen, ist die Hürde, die es zu bewältigen gilt. Die einzige Verfilmung, die man als Rezipient in einem Zuge ungestört genießen kann, ist *Der Sohn des Drachen*. Die Handlungsstränge sind klar, die Bilder sind stimmig und man kann dem Erzählfluss ungestört folgen.

---

<sup>93</sup> Vgl. Monaco, 2006 S.163



# Literaturverzeichnis

## 6.1 Primärquellen

### Manga

Kazuo Koike; Ryoichi Ikegami (1996): Crying Freeman. Portrait of a Killer. Viz Media LLC.

### DVD

Crying Freeman: Christophe Gans [Regie, Drehbuch]. Brian Yuzna [Prod.]. Thierry Casals [Drehbuch]. Thomas Burstyn [Kamera]. Mark Dacascos [Darst.]. Julie Condra [Darst.]. Tcheky Karyo [Darst.]. Édition spéciale. TF1 Vidéo, 2001

Dragon from Russia: Clarence Fok Yiu-leung [Regie, Drehbuch]. Dean Shek [Prod.]. Sam Hui [Darst.]. Maggie Cheung [Darst.]. Nina Li Chi [Darst.]. Carrie Ng [Darst.]. Loletta Lee [Darst.]. Splendid Film/WVG. 2009

Killer's Romance: Philip Ko [Regie, Drehbuch]. Norman Cheung; Jenny Lai [Prod.]. Simon Yam [Darst.]. Joey Wong [Darst.]. Ascot Elite Home Entertainment GmbH. 2006

## 6.2 Sekundärquellen

### Bücher

Berndt, Jaqueline (1995): Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: Edition q.

Brunner, Miriam (2012): Manga. UTB Wilhelm Fink Verlag. Paderborn

Brunner, Miriam (2009): Manga. Die Faszination der Bilder. UTB Wilhelm Fink Verlag. München

Caneppele, Paolo; Krenn, Günter (1999): Film ist Comics. Wahlverwandschaften zweier Medien ; die Projektionen des Filmstars Louise Brooks in den Comics von John Striebel bis Guido Crepax. Wien: Film Archiv Austria.

- Faulstich, Werner (2002): Grundkurs Filmanalyse. Wilhelm Fink Verlag. München
- Heiß, Nina (2011): Erzähltheorie des Films, Verlag Königshausen und Neumann GmbH. Würzburg
- Hickethier, Knut (2007): Film- und Fernsehanalyse. Verlag Metzler. 4. Auflage Stuttgart
- Knigge, Andreas C (2004).: Alles über Comics. Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern bis zum Manga. Europa Verlag. Radolfzell
- Knigge, Andreas C. (2004): Comics. 50 Klassiker. Von Lyonel Feininger bis Art Spiegelman. Hildesheim: Gerstenberg.
- Köhn, Stephan (2003): Tradition und visuelle Narrativität in Japan
- Mikos, Lothar (2008): Film- und Fernsehanalyse. UVK Verlagsgesellschaft mbH. 2. Auflage Konstanz
- Monaco, James (2006): Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien. Rowohlt Taschenbuch Verlag. 7.Auflage Hamburg
- Ossmann, Andrea (2004): Phänomen Manga. Die Entstehungsgeschichte japanischer Comics und ihre Bedeutung für deutsche Verlage und Bibliotheken. Mit einer annotierten Titelliste. Fachhochschule Stuttgart - Hochschule der Medien, Stuttgart [u.a.].
- Pudowkin, Wsewolod (1983): Die Zeit in Großaufnahme. Henschelverlag Berlin
- Schmuck, Alena Maria, Bakk. Phil. (2009): Manga und Anime – popkultureller Export Japans. Eine Diskursanalyse der Berichterstattung der APA. Universität Wien, Wien.
- Schodt, Frederik L. (2007): The Astro Boy Essays. Osamu Tezuka, Mighty Atom, Manga Anime Revolution. Stone Bridge Press. Berkely, California
- Schodt, Frederik L. (1996): Dreamland Japan. Writings on Modern Manga. Stone Bridge Press. Berkely, California
- Wende, Waltraud (2011): Filme, die Geschichte(n) erzählen. Filmanalyse als Medienkulturanalyse. Verlag Königshausen & Neumann GmbH. Würzburg

## **Zeitschriften**

- Crying Freeman. DVD Broschüre. D'après le Manga de Ryoichi Ikegami Kazu Koike

Noack, Frank (01.08.1996): Liebestod auf dem Klo. Der Tagesspiegel. Metropol-Gesellschaft-Gegr. 1926. Büro für Pressebeobachtung. Berlin

Lederle, Josef (1997): Crying Freeman. Filmdienst. S.24-25

Zuber, Matthias (13.08.1996): Mörderische Tanzeinlagen. Die Berliner Zeitung. Metropol-Gesellschaft-Gegr. 1926. Büro für Pressebeobachtung. Berlin

### **Internetquellen**

Animenewsnetwork (o.J.): URL

<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/manga.php?id=1536>

[Stand 13.02.2012]

Animexx (o.J.): URL [www.animexx.de](http://www.animexx.de)

[Stand 13.02.2012]

Animey (o.J.): URL [www.animey.net](http://www.animey.net)

[Stand 13.02.2012]

Cinema (o.J.): URL <http://www.cinema.de/film/lady-snowblood,88797.html>

[Stand 13.02.2012]

Duden (o.J.): URL <http://www.duden.de/rechtschreibung/Manga>

[Stand 13.02.2012]

Goetzke, Henning (o.J.): URL <http://web.uni-frankfurt.de/fb10/jubufo/mangainfo/werke/freeman.html>

[Stand 13.02.2012]

Handelsblatt (2011): URL <http://www.handelsblatt.com/unternehmen/it-medien/japans-digitalisierte-helden/4409018.html>

[Stand 13.02.2012]

IMDB (o.J.): URL <http://www.imdb.com/title/tt0099791/>

[Stand 13.02.2012]

IMDB (o.J.): URL <http://www.imdb.com/title/tt0112750/awards>

[Stand 13.02.2012]

IMDB (o.J.): URL <http://www.imdb.com/title/tt0101016/>

[Stand 13.02.2012]

Pummeldex (o.J.): URL [http://pummeldex.de/news\\_article.php?infoid=39352](http://pummeldex.de/news_article.php?infoid=39352)

[Stand 13.02.2012]

Rapideymovies (1995): URL <http://www.markdacascos.de/filme/cf/RapidEye.pdf>

[Stand 13.02.2012]

## Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

---

Ort, Datum

Vorname Nachname